A SOLI 2,99 EURO

La rivista per PLAYSTATION più venduta in Italia! #56

Anno V - N° 8 (56) • Agosto 2010 • Periodicità: mensile

Rivista + Guida € 2,99
Rivista + Play Generation Plus N° 9 a € 6,99 in più
Rivista + Play Generation Games N° 9 a € 9,99 in più

Play generation

2 Poster in regalo!
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
KILLZONE 3
SCELTI DAI LETTORI!

» SPECIALE 22 PAGINE!

I GIOCHI CHE VERRANNO

Metal Gear Solid Rising
NFS Hot Pursuit – PES 2011
Assassin's Creed Brotherhood

» A CONFRONTO

ADRENALINA E SPORTELLATE

Split/Second Velocity, Blur, Modnation Racers...

» SPECIALE

ONLINE SENZA PROBLEMI

Dalla connessione con chiavetta alla condivisione via PC, tutto sulla PS3 in Rete

ESCLUSIVA ASSOLUTA!

ALICE MADNESS RETURNS

Scopri il lato "gothic" degli action game con il nuovo horror di Electronic Arts!

LA GUIDA DI RED DEAD REDEMPTION

Missioni principali e secondarie • Tesori • Abiti • Piante e animali

EDIZIONI MASTER

Pagina mancante (pubblicità)



PAGINA 04

SPECIALE. **E3 I giochi in arrivo.** Un colossale speciale per presentare tutte le novità dell'ultimo E3, e in più un'intervista esclusiva a Tetsuya Nomura, il "papà" di *Kingdom Hearts*.



PAGINA 68

A CONFRONTO. **Guida Arcade.** Assetto, rapporti, convergenze e mescola sono arabo per te? Scopri qual è il miglior gioco di guida arcade in questa comparativa a tutta velocità.



PAGINA 90

GUIDE E TRUCCHI. **Mondiali FIFA 2010.** Tutto quello che c'è da sapere sul gioco di calcio EA, per far vincere l'Italia almeno a casa tua. E in più: tanti trucchi PS3 e PSP!

SOMMARIO #56



PAGINA 26

IN COPERTINA
Alice Madness Returns

Torna il visionario e inquietante Paese delle Meraviglie (ri)creato da American McGee. Pronto a rituffarti nell'incubo?

Play generation

EDITORIALE
RAIDEN, PASSA UN'ALTRA FETTA

L'E3 2010 è arrivato, ha lasciato la sua tonnellata di giochi nuovi e se n'è andato, senza nemmeno salutare. Il solito maleducato. Ma a noi in fondo poco importa, perché la redazione di PlayGen era lì, a provare il Move e giusto qualche milione di titoli per PS3 e PSP. Volete sapere quali sono stati i giochi della fiera? Vi piace il nuovo lavoro che si è trovato Raiden, quello del melonaro? Non dovete far altro che leggere il mega-specialone tra qualche pagina. Dice: ok, è il numero dell'E3, non serve aggiungere nient'altro, giusto? Sbagliato. Perché di cose da infilare in questo numero ce n'erano pure delle altre. Prendi ad esempio il gioco di copertina - il ritorno di un'Alice un attimo meno rassicurante perfino di quella di Tim Burton - per vedere il quale abbiamo dovuto spedire il nostro Stefano fino in Cina. Non è più tornato, e lo ricordiamo con affetto. Ma abbiamo anche un bel confronto tra i giochi di guida arcade e una guida a *Mondiali FIFA Sudafrica 2010*. L'avesse letta Lippi, questa guida, magari ci saremmo evitati la vergognosa figura che noi tutti stiamo cercando in qualche modo di metabolizzare, ma è andata così, che vuoi farci? Io? Niente, figurati. In compenso, i pad redazionali sono in fermento per l'ormai prossimo approdo sulle nostre scrivanie del primo codice giocabile del nuovo *PES*. Insomma, il mondiale è andato com'è andato (cioé malissimo), ma tra poco ci si ritufla nel campionato, guardando le partite alla tele e rigiocandole alla morte sulle nostre console. E sarà ancora una volta *FIFA* contro *PES*, e saranno lacrime (altrui), sudore e bamboccetti francesi umiliati seppellendoli con pallonetti e rabone. Voi, nel frattempo, facciamo che vi godete le vacanze, usate questo numero di PlayGen per fare amicizia in spiaggia con i vicini di ombrellone, e vi mangiate, giusto per non farci mancare alcun luogo comune da editoriale vacanziero, una bella fetta di cocomero alla nostra salute. Il cocomero, ovviamente, lo taglia Raiden. Love & peace, gente.

Alessandro Apreda



Trionfi sportivi, calcio spettacolo, carri dei vincitori e tutto quanto NON si è visto in Sudafrica...

NEL CORSO DELL'**E3 PIÙ ESAGERATO DEG**

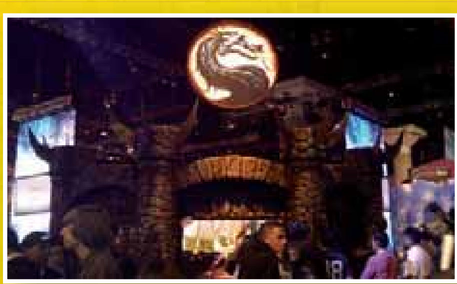
Un mon

Diario minimo di viaggio

La fiera losangelina è un evento aperto solo all'industria e ai media, ma questo non lo rende certo serioso: al contrario, ogni anno i balordi redazionali invitati a prendervi parte tornano con racconti assurdi, non tutti riferibili in questa sede. Altre foto le trovi sul forum, all'indirizzo **www.playgen.it**.



CIBO MATTO. Quest'anno, la lotta per il "trofeo gastrite" è stata serratissima: battendo le gelatine alla Vodka di Toy Story 3 e il french toast da 5 milioni di calorie di iHop, la corona se la aggiudica il Monster Burger di Yankee Doodles, grosso come una ruota di motorino.



EDILIZIA POPOLARE. Oltre al consueto giga-stand Sony, abbiamo apprezzato gli stand Warner (simil-castello di Grayskull, per chi se lo ricorda) e soprattutto quello, davvero colossale, di THQ, parte campo di prigionia, parte grotta, parte cattedrale (e parte set di Playboy, viste le standiste).



PARTY! Per "presentare la line up", Activision si è inventata un incredibile baccanale da 6 milioni di dollari con Eminem, Rihanna, Usher, David Guetta, ballerine e fuochi d'artificio (al coperto!). Menzione d'onore per i party Ubisoft e Atari (massaggi, DJ set di Paul Oakenfeld, piscina).











Poi dicono che lamentarsi non serve a niente. A forza di rimpiangere le edizioni faraoniche di fine anni 90, le divinità dei videogiochi devono avere ascoltato le preghiere dei giocatori, e hanno riversato un grosso, grosso sacco di dollari su tutto il grande circo dei viggì affinchè questo lo usasse per il bene dell'umanità. Un nobile scopo che a occhio passa per microcostumini di nylon, castelli di cartapesta, colossi in costume, gelatine alla vodka (urgh...), poncho blu e console gratis. L'E3 di quest'anno è stato uno degli eventi più esagerati ed estenuanti della nostra vita da giocatori: dopo 200 appuntamenti, una infinità di test, 40 ore di viaggio, tre party (di lavoro, eh!) e svariate gastriti, siamo finalmente pronti a mostrarti i giochi migliori dello show (ma pure i peggiori), a raccontarti i momenti più strani (come la delirante conferenza Konami) e il "dietro le quinte" dell'evento, ma soprattutto, perché questo è quello che conta davvero, a rovesciarti addosso una valanga di giochi. In effetti, il termine "valanga" è anche riduttivo: la nostra lista della roba "papabile" sforava tranquillamente i 200 titoli, quindi, nelle 22 pagine che seguono, abbiamo scelto di dare conto innanzitutto dei nuovi titoli annunciati, in secondo luogo dei giochi provati per la prima volta in prima persona, e solo "in coda" dei titoli, anche molto importanti, dei quali non c'erano da registrare novità significative. Questo spiega perché, nelle prossime pagine, non troverai alcuni titoli di primissimo piano, come *Mafia II* o *Killzone 3* (entrambi presenti allo show nelle stesse versioni oggetto dei reportage del numero scorso) e perché giochi eccellenti come *Call of Duty Black Ops* abbiano uno spazio minore di quanto probabilmente ti saresti aspettato. L'E3, per come ci piace viverlo ogni anno, è un momento di abbondanza, in cui stordirsi al pensiero del numero dei titoli da tenere d'occhio (o dei soldi da spendere per comprarli) e gioire perché quella serie sconosciuta che ti piaceva tanto sta finalmente per tornare. Per il doveroso approfondimento dei tanti titoli trattati in questo speciale, resta sintonizzato su queste pagine: la carne al fuoco è tanta, ma tempo e volontà non ci mancano. Tra Move e la sua ricca e convincente line up di lancio, i giochi 3D e robina come *Assassin's Creed Brotherhood, Need for Speed Hot Pursuit, MGS Rising, Gran Turismo 5, GoW Ghost of Sparta* o *Kingdom Hearts Birth by Sleep*, non è mai stato così bello essere un giocatore...

LI ULTIMI ANNI, ABBIAMO PROVATO TUTTI I GIOCHI IN ARRIVO

do di giochi



Anche quest'anno l'E3 si è svolto nella città di Los Angeles, all'interno di un gigantesco complesso che ha ospitato per tre giorni decine di migliaia di visitatori, e la quasi totalità degli sviluppatori di videogiochi.



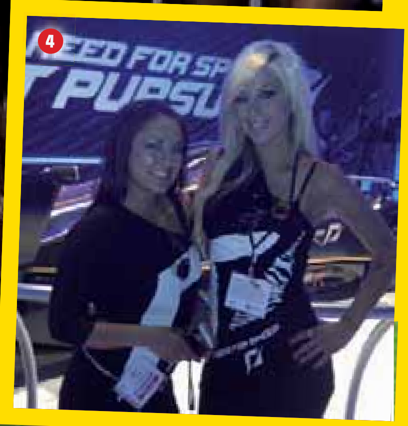
Le pupe e il secchione (e le altre pupe...)

Potevano mancare? Non potevano. Il giro degli stand per fotografare e classificare le "girls" dell'E3 è irrinunciabile. Con Tecmo Koei 1 stranamente sotto tono, (gioca al risparmio in vista del TGS?) a lottare per il numero di scatti strappati ai passanti sono state THQ 2 e il canale TV americano G4 3, ma anche EA 4 si è difesa bene...









I tre momenti "WTF?!?" dell'E3 2010

1 LA CONFERENZA KONAMI



Un'ora e mezza di "ma che sto guardando?" passata alla storia. Il coro della scuola media, producer dall'inglese incerto e dalle movenze molleggiate, filmati che non partono. E niente Kojima.

2 LE PISTOLINE UBISOFT



Nel corso della conferenza Ubisoft, tizi con delle pistoline di plastica si rincorrono in teatro. Ritorno all'infanzia? No, è la presentazione di Battle Tag, tecno-giocattolo destinato agli USA.

3 MICROSOFT FA LA SPLENDIDA



Dopo due ore di gente che saltella per promuovere Kinect, MS indora la pillola regalando Xbox 360 Slim al pubblico. Chissà come, le perplessità su prezzo, prestazioni e line up sono svanite...

SPORTS CHAMPIONS



Tiro con l'arco, beach volley e ping pong, da soli, valgono il proverbiale "prezzo del biglietto" di Sports Champions.

Play LO ABBIAMO PROVATO!

PS3 | SONY | VARI | 15 SETTEMBRE

PlayStation Move

Il nuovo controller Sony, insieme alla tecnologia 3D, è stato il grande protagonista della conferenza Sony, e ha riscosso un enorme interesse nei tre giorni dell'E3. Ti spieghiamo il

Questo cambia tutto, promettevano i cartelloni sparsi per Los Angeles nei giorni dell'E3. E se qualcuno, perplesso, può aver scambiato il Move per un semplice clone del Wiimote Nintendo, provare con mano i primi giochi supportati dal controller di movimento Sony farà velocemente cambiare idea a molti... La sicurezza di Sony nella propria tecnologia è evidente, e si è contrapposta alle incertezze di Microsoft su prezzo, prestazioni e line up del suo Kinect. Atteso nei negozi per il 15 settembre (39,90 euro per il controller principale, 29,90 per il subcontroller), Move godrà di un supporto massiccio: ben 31 giochi nei primi 100 giorni di vita della periferica, tra cui novità create appositamente per la periferica da Sony (*Singstar Dance*, *Echochrome 2*, *Sports Champions*...), titoli aggiornati gratuitamente per l'occasione (*Resident Evil 5 Gold Edition*, *EyePet*, *Heavy Rain*) e titoli terze parti come *Toy Story 3*, *Time Crisis Razing Storm* e tanti altri.

Schivate le code degli stand Sony, costantemente zeppi di gente, ci siamo recati in un confortevole salottino privato per provare le qualità del controller in varie situazioni, ricavandone ancora una volta ottime impressioni: la vera differenza rispetto al Wiimote la fa la precisione: inclinare impercettibilmente il polso in *The Fight: Lights Out* e penetrare la guardia troppo larga dell'avversario non ha prezzo, così come eseguire una alzata sottorete impeccabile in *Sports Champions* accorgendosi che la posizione delle mani, esattamente come nella realtà, fa la differenza. Immediati ma a tratti molto profondi, questi due giochi sono sembrati i più interessanti della line up di lancio, e scommettiamo che saranno tra i più venduti insieme al controller.

R.U.S.E.



R.U.S.E., l'originale strategico Ubisoft, sarà un vero banco di prova della gestibilità degli RTS su console tramite motion controller.

DEAD SPACE EXTRACTION

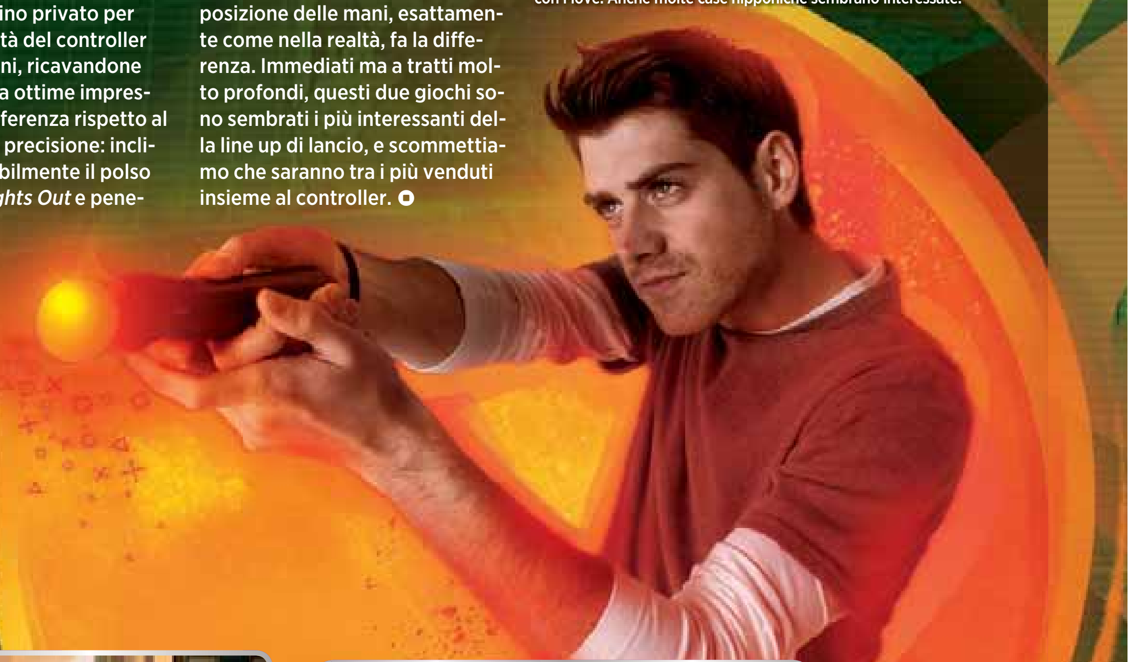


Dead Space Extraction e il nuovo *Time Crisis* daranno il meglio insieme al "guscio pistola" già annunciato. Pew! Pew!

TOY STORY 3



Il tie-in del film Pixar è solo uno dei giochi di terze parti compatibili con Move. Anche molte case nipponiche sembrano interessate.



MOVE PARTY

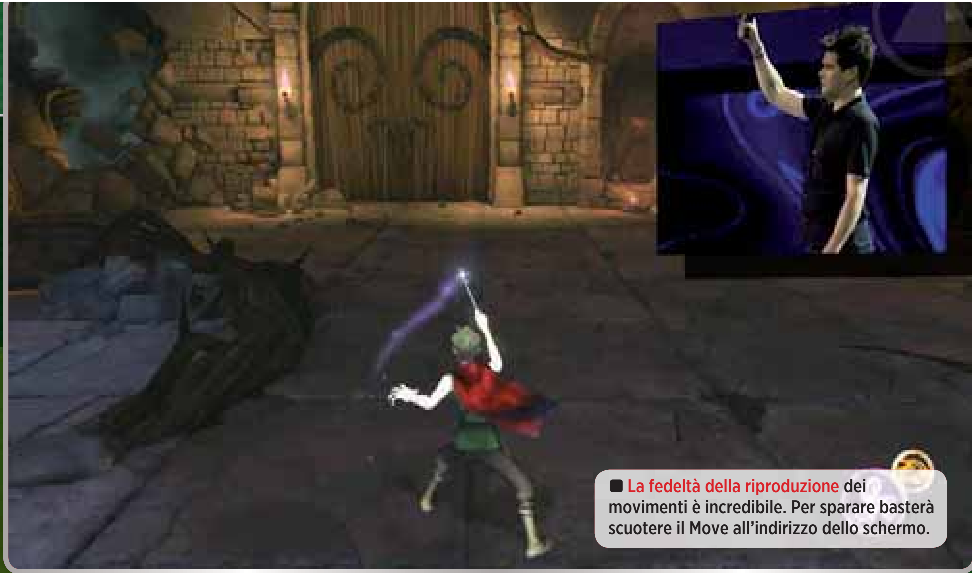


I giochi "per famiglie" sono al momento pochissimi. Sony punta a un pubblico mediamente più esperto di quello Wii.

THE FIGHT: LIGHTS OUT



The Fight: Lights Out è solo uno dei numerosi titoli a supportare la configurazione con due Move per la maggiore precisione.



La fedeltà della riproduzione dei movimenti è incredibile. Per sparare basterà scuotere il Move all'indirizzo dello schermo.

PS3 | SONY | AVVENTURA | 2011

Sorcery



Move si trasforma nella bacchetta magica di un apprendista stregone per dare vita a una nuova, promettente avventura.

È un mix tra *Harry Potter* e *Medievil* la sorpresa più piacevole della conferenza Sony: presentato dal producer Christian Busic in uno stato di lavorazione già piuttosto avanzato nonostante l'uscita sia fissata a inizio 2011, *Sorcery* è una incantevole avventura in cui il Move diventerà la tua bacchetta magica per disegnare simboli arcani sullo schermo o sparare incantesimi contro troll e creature assortite. La componente avventurosa sarà molto marcata: potrai assumere le sembianze di vari animali, tra cui un topo che ti permetterà passare attraverso le crepe nel muro. Interessante il meccanismo che permette di combinare tra loro vari tipi di incantesimo: vento e fuoco creeranno un ciclone infuocato che darà fuoco e sbilancerà i nemici, ad esempio.

PSP | SONY | AZIONE | 2011

Heroes on the Move

Volevi *Jak & Daxter* o *Sly Raccoon* su PS3? Eccoli qui, insieme a *Ratchet & Clank* in un insolito cross over a tutta azione.

L'Anonima Mascotte riunita in onore del Move: così si potrebbe riassumere la seconda sorpresa Sony dell'E3. Con una mossa a sorpresa, il "presidentissimo" Jack Tretton ha presentato in video un curioso crossover tra alcune delle sue avventure platform più note. Poco è noto riguardo al gioco, se non che, a giudicare dal trailer mostrato, ciascuno dei sei personaggi avrà a disposizione un'arma che sfrutterà le capacità del controller in modo diverso. La grafica sembra gradevole, ma al momento è lontana dai preziosismi grafici dell'ultimo *Ratchet & Clank* per PS3. Il tempo per ovviare, comunque, c'è tutto: il gioco non arriverà prima del 2011.



Le meccaniche di gioco sembrano vicine a quelle dei titoli originali dei sei protagonisti, con scazzottate, momenti platform e scontri con boss.

PS3 | SONY | MUSICALE | NOVEMBRE

SingStar Dance

Impugnati i Move, due "ballerini" potranno aggiungersi ai due cantanti per seguire le coreografie. Divertente, ma il sistema registra solo i movimenti della parte superiore del corpo, quindi perde (caso unico, tra quelli visionati) il confronto con *Dance Central* per Kinect.



Se le tue esibizioni canore in *SingStar* scatenano la Febbre del Sabato Sera, adesso i tuoi ospiti potranno diventare parte del gioco.

PS3 | NAMCO BANDAI | AZIONE | SETTEMBRE

Time Crisis Razing Storm

Diventato di fatto un'esclusiva Wii, il genere torna su PS3 grazie a Move. Il "pacchetto" include *Razing Storm*, l'inedito sparatutto fantasy *Deadstorm Pirates* e la versione arcade di *Time Crisis 4*, tutti compatibili anche con l'orrida GunCon, per i tre che l'hanno comprata.



Vivamente consigliato l'acquisto del "guscio-pistola" per il Move: giocare con il controller "nudo" tende a stancare dopo un po'.

PS3 | BLACK BEAN GAMES | FITNESS GAME | FINE 2010

Get Fit With Mel B

Questo fitness game prodotto dall'italiana Milestone è solo uno dei prodotti che affolleranno gli scaffali di accessori da palestra nel disperato tentativo di scrostarti dalla poltrona. Il gioco ruota attorno a controlli via telecamera, ma il Move offre maggiore precisione.



Gli altri titoli del genere attesi su PS3 sono EA *Active 2* e *Zumba Fitness*, ma anche *The Fight* si presta allo scopo...

PSN | IGNITION ENT. | SPARATUTTO | ESTATE

Blacklight: Tango Down

Ricco di modalità e armi e tecnicamente convincente, lo sparatutto Ignition Entertainment ha mostrato ancora una volta, nel corso della nostra prova, di avere le carte in regola per conquistarsi il suo spazio nell'affollato settore degli sparatutto online. Peccato solo per il design anonimo...



L'intensa modalità cooperativa è il punto di forza di uno degli sparatutto PSN più promettenti degli ultimi mesi.

PS3 | CODEMASTERS | SPARATUTTO | INIZIO 2011

Bodycount

Dalla breve tech demo visionata in Inghilterra qualche settimana fa sembra passato un secolo: il seguito ideale di *Black* si presenta all'E3 in ottima forma, e mostra sempre più il pedigree del nobile genitore: IA perfida, altissima interattività dell'ambiente e feeling delle armi eccellente.



Il motore fisico da il meglio di sè nella gestione della distruzione degli scenari, ben più sofisticata dei vari *Bad Company*.

PS3 | SONY | SPARATUTTO | 2010

SOCOM Special Forces

Più ci giochiamo, più ci convince: lo sparatutto tattico Sony è un buon titolo se giocato con il semplice pad, ma solo impugnando Move e Sub Controller svela tutte le sue potenzialità: colpire i piedi di un nemico nascosto dietro un'auto a 200 metri per farlo uscire allo scoperto non ha prezzo.



Qualche aspetto dei controlli, come la gestione del corpo a corpo, ancora non ci convince appieno, ma sono piccolezze.

PS3 | BETHESDA | SPARATUTTO | 2011

Brink

Salta, scivola e uccidi, nel promettente sparatutto "multisingleplayer" di Splash Damage.

Brink promette il livello di interazione con l'ambiente di *Mirror's Edge* con l'intensità del multiplayer a classi dei migliori sparatutto tattici. Entrambi gli obiettivi sono alla portata degli sviluppatori, visto che da un lato, nel corso della nostra prova siamo riusciti a segnare il miglior tempo di completamento della giornata senza farci spiegare i controlli (davvero intuitivi e flessibili), e dall'altro dobbiamo ammettere di aver avuto grosse difficoltà a capire quali fossero i bot e quali gli avversari umani in gioco. Purtroppo, a fronte di una meccanica intrigante, dobbiamo segnalare che il livello tecnico è ancora molto grezzo, quindi ben venga il tempo extra dato dal rinvio al 2011.



Bello, divertente, ma che diavolo di fine hanno fatto i colori dei primi screenshot?



In ogni momento, la Campagna in singolo può diventare un match coop o competitivo.

PS3 | EA GAMES | SPARATUTTO | 25 FEBBRAIO 2011

Bulletstorm

Il secondo titolo PS3 degli autori di *Gears of War* mixa lo humour alla *Duke Nukem* e le meccaniche dell'interessante *The Club*.

In *Bulletstorm*, il centro del gioco non è tanto farsi largo tra i nemici, quanto ucciderli con stile: sparare in testa a un mutante è facilissimo, vista anche la non eccessiva aggressività dei nemici e la grande resistenza del protagonista, ma il punto è riuscire a accalappiarlo con la frusta laser, spedirlo in aria con una pedata, attaccargli un proiettile esplosivo al volo e spedirlo in bocca a una gigantesca pianta carnivora. Immediato, caciarone e divertente, *Bulletstorm* entusiasma e lascia perplessi per lo stesso motivo, ovvero la sua particolare meccanica: fatichiamo a immaginare quali altri elementi possano convivere con questa formula, e non vorremmo trovarci in mano il classico gioco "un'idea e basta" immediato ma poco longevo.



Gli scenari sono splendidi, colorati e privi di ogni pretesa di credibilità: degni della copertina di un romanzaccio di fantascienza.

PS3 | ACTIVISION | SPARATUTTO | 9 NOVEMBRE

Call of Duty Black Ops

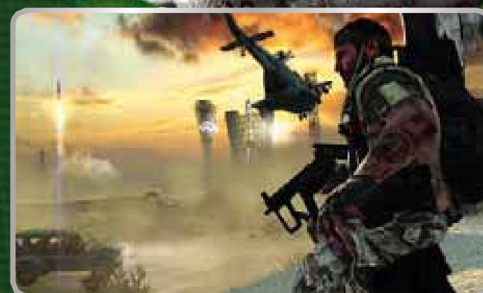
La guerra "moderna-ma-non-troppo" di Treyarch e Activision scatena l'entusiasmo del pubblico dell'E3, e si mostra sempre più interessante.

Scommettere sul successo di *Black Ops* è fin troppo facile, visto il marchio che porta. Ma quando si tratterà di contare i soldoni che porterà (e a pacchi) nelle casse di Activision, speriamo vivamente che non si classifichi tutto come "CoD vende", e che i ragazzi di Treyarch si vedano riconoscere i meriti di quello che già ora sembra un ottimo lavoro. I nuovi livelli mostrati includono una missione da brivido nel buio delle gallerie scavate dai Vietcong, con una atmosfera quasi da survival horror fatta di movimenti lenti e agguati da cardiopalma, e una sequenza in cui, fuggito da un campo di prigionia in puro stile Chuck Norris, ti metterai ai comandi di un HIND per spiegare ai tuoi ex-ospiti cosa ne pensi del servizio in camera... a suon di missili. Tutto tace sulla modalità online e coop, ma qualcosa ci dice che potremo darvi presto altri dettagli...





L'ambientazione è davvero affascinante, e ricca di potenzialità: scommettiamo che il prossimo *CoD* di Treyarch si chiamerà *Black Ops 2*?



L'azione punta al consueto impatto da Hollywood, senza promettere grandi novità in termini di spessore.

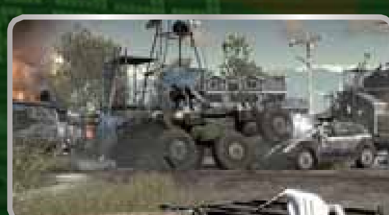


PS3 | THQ | SPARATUTTO | 2011

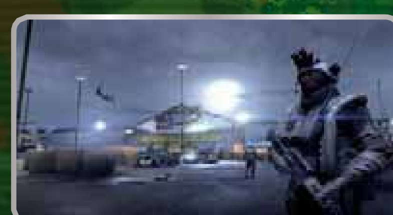
Homefront

Nel seguito ideale del cult movie "Alba Rossa", l'America si trova la guerra viene a bussare alla porta di casa...

Mostrato per la prima volta al pubblico in una delle pittoresche salette "a tema" del faraonico stand THQ, Homefront mostra quali vantaggi si possano ottenere lavorando, meglio ancora se insieme a un professionista come John Milius (sceneggiatore di "Apocalypse Now" e regista di "Conan Il Barbaro"), sull'ambientazione, sulla trama e sull'atmosfera. L'America in rovina, invasa dalle truppe coreane, è tanto più terrificante perché cinicamente credibile in ogni dettaglio. Per quanto lo sparatutto dei Kaos Studios abbia ancora molta, molta strada da fare per competere con i big del genere in termini di impatto grafico, il trasporto che abbiamo provato durante il breve, intenso assalto a un supermercato trasformato in fortezza non può aver mentito: viscerale e cattivo nel modo giusto, *Homefront* potrebbe essere uno di quei rari sparatutto in cui la Campagna è più importante del multiplayer. Incrociamo le dita, e speriamo che THQ sappia giocarsi le carte che ha in mano...



Il gioco fa un uso molto indovinato di sequenze spettacolari per rendere più intensa l'azione.



A giudicare dagli investimenti, THQ crede molto nel gioco. E si parla già di un Homefront: London...



Nel corso del gioco potrai controllare droni d'assalto come il Goliath, protagonista di un intenso scontro con un elicottero coreano.

PS3 | EIDOS – SQUARE ENIX | AVVENTURA/SPARATUTTO | 2011

Deus Ex Human Revolution



Sparatutto, avventura, GdR e stealth. *Deus Ex Human Revolution* mescola elementi di vari giochi per ricreare la formula magica del leggendario primo episodio.

Imbucati all'ultimo minuto nella presentazione a porte chiuse grazie a un impagabile producer Square Enix dal perfetto italiano, ci siamo goduti 20 minuti di anteprima di quello che sarà il terzo episodio della gloriosa saga creata da Warren Spector (non lo conoscete? diciamo che è una divinità dei videogiochi, nè più nè meno che l'amico Hideo). In questa affascinante avventura/GdR in prima persona dall'ambientazione cyberpunk ti calerai nei panni di Adam Jensen, addetto alla sicurezza ciberneticamente potenziato (contro la sua volontà) invischiato in un complotto molto più grande di lui. La parte più memorabile della presentazione è stata quella relativa alle numerosissime possibità di gioco: per entrare in contatto con un personaggio potrai ad esempio convincere le sue guardie, corromperle, superarle in modo stealth, trovare un passaggio alternativo origliando le conversazioni, e ovviamente farle fuori senza complimenti. Una varietà di approcci che conferma la volontà di tornare alle radici della serie dopo un secondo capitolo, mai arrivato su piattaforme Sony, davvero deludente. Tecnicamente, al momento il gioco è un po' spartano, ma visto che l'uscita è lontana c'è da essere fiduciosi. Sicuramente una delle cose migliori viste nel corso dell'E3



Il particolarissimo design del gioco è ispirato a un'era assimilabile a un "nuovo Rinascimento".



Nel corso di azioni specifiche o di uccisioni stealth, il gioco passa dalla prima alla terza persona per spettacolarizzare la sequenza.

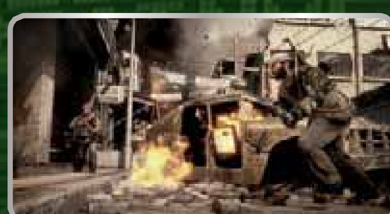


PS3 | EA GAMES | SPARATUTTO | 15 OTTOBRE

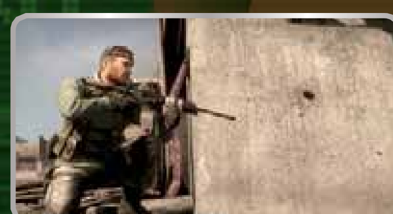
Medal of Honor

Lo sparatutto di EA presenta al pubblico la sua modalità multiplayer, e punta a rubare la scena a *Modern Warfare*.

Dopo aver provato, nelle settimane precedenti l'E3, la modalità in singolo, sviluppata dagli studi EA di Los Angeles, abbiamo avuto modo di provare a lungo la modalità multiplayer del gioco, sviluppata dagli "esperti del settore" svedesi di DICE (*BF Bad Company 2*). Per quanto tutto vada ancora limato a dovere in termini netcode, rilevamento dei colpi e lag, le impressioni sono molto positive, per la scelta di cercare un punto di equilibrio tra la tattica di *Bad Company* e la frenesia e la spettacolarità di *Modern Warfare*. Mappe ben progettate e una interfaccia gradevolmente pulita sono il teatro di spettacolari bombardamenti, agguati e intensi scontri a fuoco. Cosa non ci piace? Il bilanciamento dei danni sballato: colpendo al corpo, dovrai usare un intero caricatore per una singola uccisione. Si spera che si rimedierà grazie alla beta in corso...



Le mappe di gioco sono ambientate in scenari reali dell'Afghanistan. La resa è davvero convincente.



Come in *CoD*, le possibilità di personalizzazione (cosmetiche e funzionali) saranno molto estese.



La presenza dei veicoli è uno degli elementi più riusciti del gioco: i carri armati sono letali, ma vulnerabili a un colpo di RPG ben piazzato...

PS3 | UBISOFT | MUSICALE | 2011

Michael Jackson The Game

Del titolo dedicato al compianto re del Pop, in realtà, non si è visto molto: nel corso della conferenza Ubisoft, infatti, è stato presentato il marchio e poco più, con il palco letteralmente invaso, per qualche minuto, dal corpo di ballo di Michael Jackson



Michael Jackson: The Game sarà un titolo musicale con supporto al motion control.

PS3 | EA SPORTS | CALCIO | OTTOBRE

FIFA 11

Con il Mondiale ormai alle spalle e il campionato alle porte, ricomincia l'eterna lotta tra le due superstar del calcio per console. E quest'anno la parola d'ordine per la blasonata serie EA Sports è "personalità". La promessa degli sviluppatori è infatti quella di offrire maggiore varietà e naturalezza all'azione in campo, promessa che si andrà a concretizzare in portieri più autonomi nelle loro azioni e, soprattutto, in un controllo di palla migliorato sotto tutti gli aspetti. A questo si andrà ad aggiungere, per la gioia degli smanettoni, un maggior numero di opzioni di personalizzazione, come la possibilità di trasformare nel tuo personale coro da stadio qualsiasi file audio presente sull'hard disk di PS3. Purtroppo, però, questi non saranno utilizzabili nelle partite online, per evitare che qualche buontempone decida di usare file audio dal contenuto offensivo.



Dopo il grande salto di qualità degli ultimi anni, la serie *FIFA* non si adagia sugli allori e non smette di evolversi.



Migliore controllo di palla, portieri più autonomi... FIFA 11 promette di limare alcuni dei suoi difetti.

PS3 | UBISOFT | SPORT | FINE 2010

Shaun White Skateboarding

Il salto di Shaun White dalla tavola da neve a quella a rotelle si è rivelato una piacevole sorpresa. Abbandonata ogni pretesa di simulazione, offre un approccio che ci è parso molto divertente: le tue evoluzioni andranno a riempire una barra che ti permetterà di creare nuovi percorsi per accedere ad altre piste.



Realismo? No, grazie. Lo skate secondo Shaun White ha un approccio arcade che ricorda i primi *Tony Hawk*.

PS3 | UBISOFT | RHYTHM GAME | 2010

Child of Eden

Lo psichedelico titolo firmato da Mitsuguchi è stato presentato nel corso della conferenza Ubisoft, con lo stesso producer impegnato a mostrarne i controlli (tramite Kinect, ma il supporto a Move è garantito, naturalmente). Ricorda molto un Rez sotto anfetamine, ma con effetti sonori controllati dal movimento.



Psichedelia portami via: *Child of Eden* ci ha lasciato a bocca aperta per gli splendidi effetti visivi e sonori.

PS3 | SONY | AVVENTURA | 2011

Journey

Dopo *Flow* e *Flower*, ThatGameCompany continua a emozionare, Journey permette di esplorare un paesaggio corparso di rovine, da soli o con altri viaggiatori. Questi non saranno semplici personaggi, ma giocatori connessi in Rete, con i quali però potrai comunicare solo cantando o tracciando segni sulla sabbia.



Una nuova, originale esperienza targata ThatGameCompany. Peccato sia in arrivo solo a 2011 inoltrato...

PS3 | KONAMI | CALCIO | OTTOBRE

PES 2011

Eravamo davvero curiosi di sapere cosa si sarebbero inventati Seabass e compagni per contrastare l'avanzata di un FIFA sempre più competitivo e pericoloso. E, all'interno della presentazione all'E3, le parole che abbiamo sentito hanno stuzzicato non poco la nostra fame di calcio. Tanto per cominciare, la barra di potenza del tiro è stata completamente ripensata per aspetto e ruolo all'interno della partita, ed è ora posizionata ai piedi del giocatore. Inoltre, saranno disponibili ben cinque diverse opzioni di velocità della partita, in modo che ognuno possa selezionare quella più adatta al suo stile, e alcuni atleti particolarmente agili, le Speed Star, potranno muoversi in maniera più libera e sgusciante anche durante lo scatto. Vuoi saperne di più? Il mese prossimo un corposo aggiornamento.



La concorrenza tra le due serie calcistiche è quest'anno più serrata che mai. E il risultato è tutt'altro che scontato.



A ciascuno il suo ritmo di gioco. Frenetico o rilassato? Questa volta la scelta è nelle tue mani.

PS3 | IGNITION | AZIONE | FINE 2010

El Shaddai

Dagli autori di Okami, uno spettacolare action/picchiaduro liberamente ispirato ai vangeli apocrifi. A giudicare dal trailer mostrato, non ci è parso nulla di speciale a livello strutturale, ma la grafica e la trama ci sembrano davvero interessanti e ricchissime di stile.



El Shaddai non sembra originalissimo per struttura, ma bisogna dire che grafica e soggetto hanno stile da vendere.

PS3 | SONY | AZIONE ONLINE | 2010

DC Universe Online

In sviluppo praticamente dalla notte dei tempi (e si vede...), il MMO d'azione targato DC Comics non ci ha impressionato più di tanto. È divertente, ma non abbastanza da convincerci a scucire un eventuale canone mensile...



DC Universe Online è un gioco d'azione online con meccaniche fortemente improntate alla cooperazione.

PS3 | SONY | AVVENTURA ONLINE | 2010

The Agency

Altro action adventure online di massa, questa volta dall'ambientazione spionistica, nel quale indossare i panni di un agente segreto o di un mercenario. Le meccaniche, però, sembrano risentire dei lunghissimi tempi di sviluppo...



La visuale è in prima persona, e le missioni prevedono anche di collaborare con altri giocatori.

PS3 | DISNEY | AVVENTURA | 2010

Pirati dei Caraibi Armada of the Damned

Basato sull'universo della serie cinematografica, *Armada of the Damned* ne costituisce il prequel, che ti metterà nei panni di un pirata in un mondo aperto in cui vivere appassionanti avventure e combattere contro creature mostruose.



Un enorme mondo aperto fa da sfondo a un'avventura basata sull'ambientazione della serie Disney.



FFXIV è l'erede di *FFXI*, il primo MMORPG fargato Square Enix.

PS3 | SQUARE ENIX | GDR ONLINE | 2010

Final Fantasy XIV

Dopo il suo ultimo exploit con *FF XIII*, Square Enix ha già quasi pronto anche il prossimo capitolo della saga. Ma stavolta si cambia musica...

Square Enix ha già tentato la fortuna con i MMORPG con *FFXI*, mai arrivato sulle PS2 europee ma che ha riscosso un notevole successo. E il suo erede, presto in arrivo su PS3, era giocabile all'E3.
Ambientato nell'immaginario regno di Eorza, una terra gigantesca, ostile e piagata da una sanguinosa guerra, offre un gran numero di missioni che incoraggiano il gioco di squadra, in particolare per sconfiggere le gigantesche creature che infestano il reame.
Le razze a disposizione sono otto, differenti per aspetto e abilità. Si va dagli umani, agli elfi, a creature tipiche dell'universo Square Enix come i Lalafell e i Tarutaru. Da segnalare anche l'ampio ventaglio di scelta per quanto riguarda le abilità (magia, combattimento, creazione di oggetti) e le armi, la cui scelta influenzerà le abilità a disposizione. Gli appassionati del genere, e chi ha voglia di giocare in compagnia, sono avvisati.



Le musiche del gioco sono compost da Nobuo Uematsu, responsabile delle melodie più memorabili della saga.



Sono presenti otto razze e quattro abilità principali, alle quali si aggiunge un ampio ventaglio di armi disponibili.



FFXIV mette l'accento sul gioco di squadra. Per completare alcune missioni, spesso avrai bisogno di un gruppo.

PS3 | BETHESDA | GDR | 2010

Fallout New Vegas

La prossima "passeggiata" targata Bethesda nel mondo contaminato di *Fallout*, questa volta ambientata nella (devastata) città del vizio, era disponibile all'E3 sotto forma di una demo giocabile. Noi, naturalmente, ci siamo fiondati a capofitto, solo per renderci conto che un hands-on di mezz'ora non avrebbe mai potuto restituirci il sapore di un titolo che promette oltre 300 ore di avventura. Il gioco promette davvero bene, con un'ambientazione gigantesca, affascinante e con un "gusto" tutto particolare e una storia più solida e articolata di quella di *Fallout 3*. Merito del contributo dei creatori dei primi due *Fallout*, primo fra tutti Chris Avellone, che hanno preso il meglio della versione Made in Bethesda dandole la loro particolare impronta e aggiungendo diverse novità.



Preparati a una gita a New Vegas: poco gioco d'azzardo, ma tanti supermutanti.



Il deserto del Mojave non è mai stato un posto particolarmente ospitale...

PS3 | EA GAMES | GDR | DA DEFINIRE

DeathSpank

Direttamente dalla vulcanica mente di Ron Gilbert, creatore tra le altre cose dei primi due *Monkey Island,* arriva un delizioso action GdR scaricabile per il PSN. I suoi punti di forza? Una giocabilità immediata, dialoghi assolutamente geniali e fuori di testa (nello stile, appunto, tipico di Gilbert, caratterizzato da un gustoso umorismo dalle venature demenziali) e una grafica irresistibile. Certo, le missioni sono forse troppo semplici, con al massimo la possibilità di combinare oggetti tra loro, ma tenendo presente che si tratta di un titolo scaricabile *DeathSpank* ci fa davvero molta gola. Ci hai convinto, Ron.



L'umorismo irresistibile di Ron Gilbert condisce in modo interessante quello che altrimenti sarebbe un action GdR come tanti.

PS3 | JOWOOD | GDR | 2010

Arcania: Gothic 4

Disponibile solo come eyes on all'E3, il quarto episodio di quella che è una serie classica dei GdR per PC (ma poco presente finora su console) risulta ancora decisamente acerba a livello tecnico, con animazioni legnose e modelli ancora tozzi. Visto il disastro tecnico di *Gothic 3*, non ci aspettiamo molto.



Quella di *Gothic* è una serie nota al pubblico PC, con i primi due annoverati tra i migliori esponenti del genere. Il terzo... non proprio.

PS3 | SOUTHPEAK | GDR | 21 SETTEMBRE

Two Worlds 2

Il sequel di quello che doveva essere l'anti-*Oblivion* (e che si è invece rivelato una grossa delusione) rimane per noi uno dei grandi misteri dell'industria videoludica. Dall'eyes on non abbiamo ricavato molte informazioni, ma chissà che non risollevi le sorti della saga. Hai visto mai...



Two Worlds 2: è il sequel di un GdR open world tedesco di qualche anno fa, ricordato per il terribile comparto tecnico.

PS3 | KOEI | GDR | DA DEFINIRE

Trinity: Souls of Zill O'll

Il GdR di Koei si è mostrato all'E3 in tutto il suo splendore, e abbiamo potuto quindi apprezzarne l'approccio action. Troppo poco per farci un'idea precisa, visto che, come da tradizione del genere, il titolo promette un'avventura della durata di molte ore, ma abbastanza per incuriosirci.



Il prossimo GdR di Koei è caratterizzato, tra le altre cose, da un tocco di azione.

PS3 | NAMCO BANDAI | AVVENTURA | 2010

Majin And the Forsaken Kingdom

Sviluppato dagli autori di *Folklore*, Majin si è dimostrato, durante il nostro hands-on, meno originale e più limitato di quanto ci aspettassimo. La caratterizzazione dei personaggi e la grafica, però, restano davvero affascinanti.



Il protagonista può dare al mostro Majin semplici ordini, e nutrirlo con il cibo trovato negli scenari per potenziarlo.

PS3 | KONAMI | SURV. HORROR | DA DEFINIRE

Silent Hill 8

Il prossimo *Silent Hill* è stato presentato nel corso della "memorabile" (hahahahaha) conferenza Konami. È difficile, tuttavia, intuire dettagli sul gioco basandosi sul breve filmato mostrato, per cui non sappiamo se sarà effettivamente un remake di *Silent Hill 2*.



Non è ancora chiaro se le meccaniche saranno quelle "tradizionali" o riprenderanno lo stile di *Shattered Memories*.

PS3 | SEGA | AZIONE/AVVENTURA | 2011

Yakuza 4

Con il terzo episodio arrivato in Occidente dopo una lunghissima attesa, l'ultima cosa che ci saremmo aspettati era di vedere il quarto già in dirittura d'arrivo. E invece non solo era presente all'E3, ma il trailer mostrava che è già stato localizzato...



Oltre a Kiryu controllerai anche altri tre personaggi, tutti ben caratterizzati e decisamente molto interessanti.



InFamous 2 presenta un'ambientazione molto meno cupa rispetto al primo.

PS3 | SONY | AZIONE | DA DEFINIRE

InFamous 2

Cole McGrath è tornato. Si è rifatto il look, si è trasferito in un'altra città, ma continua a fare scintille...

Scoprire da un giorno all'altro di avere dei superpoteri può essere un po' disorientante. Ne sanno qualcosa l'Uomo Ragno, gli X-Men... e Cole McGrath, che nel primo *InFamous* ha dovuto fare i conti, suo malgrado, con la sua capacità di controllare e accumulare l'energia elettrica, sullo sfondo di una catastrofe di cui molti accusano proprio lui. Visto il successo più che discreto, i ragazzi di Sucker Punch sono ora impegnati a lavorare al sequel dell'action freeroaming edito da Sony, mostrato a porte chiuse all'E3. Cole si trova ora in un'altra città, molto meno cupa di quella del primo capitolo: New Marais, infatti, è ispirata a New Orleans, con tanto di caratteristici palazzi a due piani da scalare, esplorare e... devastare. Sì, perchè ora Cole è molto più consapevole del suo ruolo e più abile a controllare i suoi poteri, e sarà impegnato in una lotta contro i mutanti che infestano la città: preparati a scontri con boss taglia XXL!



New Marais, ispirata a New Orleans, è i nuovo scenario in cui si muoverà (di tetto in tetto) il protagonista.



Anche Cole ha subito un notevole restyling, in concomitanza con la ridefinizione dell'atmosfera del gioco.



Cole McGrath sarà dotato di alcuni poteri inediti: oltre all'accumulo di energia elettrica, stavolta potrà controllare anche la temperatura.

PS3 | DISNEY INT. | AZIONE | AUTUNNO

Tron Evolution

"Tron Legacy", seguito del film di culto del 1982, arriverà nei cinema a inizio 2011, ma già durante il periodo delle feste i fan del "proto-cyberpunk" Disney potranno tornare a sfidarsi a colpi di Identity Disk e in sella alle affascinanti Lightcycle, in un discreto action game che narrativamente farà da ponte tra i due film.



Nonostante il fascino dell'ambientazione, il titolo Propaganda Games non ha particolarmente impressionato.

PS3 | EA GAMES | AVVENTURA | 2011

Portal 2

Quando Valve ha dichiarato "aspettatevi una sorpresa per il prossimo E3" nessuno immaginava si trattasse di qualcosa legato a PS3. E invece, sul palco della conferenza Sony, il santo patrono dei PCisti, Gabe Newell, ingoia una buona badilata di... orgoglio (diciamo così) e anni di dichiarazioni al vetriolo annunciando l'uscita su PS3 dello splendido *Portal 2*. La perfida IA GLaDOS, grande protagonista del primo capitolo, si è risvegliata frazionata in molteplici, squinternate personalità, alcune amichevoli, altre dedite a tenderti trappole e a ideare puzzle perfidi, che potrai affrontare con le classiche "portal gun" e interagendo con folli aggeggi, torrette di guardia, laser, specchi, e soprattutto incredibili vernici che modificano le proprietà fisiche degli oggetti, azzerandone l'attrito o rendendoli elastici come trampolini. Complesso, ironico, indiscutibilmente geniale. Per molti, il vero "game of the show".



La modalità cooperativa sarà la novità più importante di questo sequel. I puzzle cooperativi saranno diabolici.



Portal 2 svilupperà trama e meccaniche del primo capitolo, contenuto nella collection *Half-Life 2: The Orange Box*.

PS3 | THQ | AZIONE | DA DEFINIRE

Devil's Third

Svelato a sorpresa da Tomonobu Itagaki, *Devil's Third* è il primo progetto dell'autore di *Ninja Gaiden* dopo l'addio (con processi e polemiche) a Tecmo. A parte l'assenza di protagoniste maggiorate, il gioco offre la classica "formula Itagaki" fatta da azione, spettacolarità, e, scommettiamo, difficoltà estrema.



L'unica novità intuibile dal trailer sembra essere una maggiore enfasi sugli scontri a fuoco e una ambientazione occidentale.

PS3 | THQ | AZIONE | FINE 2010

de Blob: Underground

Presentato solo sotto forma di trailer (l'unica versione giocabile allo stand THQ era quella per Nintendo Wii), questo simpatico platform ti vedrà nei panni del gelatinoso eroe del titolo, intento a ridare colore a una città "ingrigita" inzuppandosi di colore ed evitando forze di polizia spuzza-inchiostro...



Vista l'origine su Wii, il supporto al Move sembrerebbe scontato. Già confermata, invece, la presenza di una modalità 3D.

PS3 | SONY | PIATTAFORME | NOVEMBRE

LittleBigPlanet 2

La nuova avventura dei Sackboy era giocabile allo stand Sony, ma il caos dello showfloor e i tempi ristretti hanno reso pressochè impossibile valutare l'aspetto più importante del titolo, ovvero il suo incredibile editor grazie al quale potrai creare giochi di ogni genere, dagli sparatutto ai GdR.

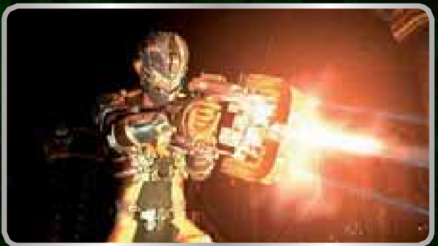


Il supporto al Move renderà più pratica la gestione dell'editor, le cui possibilità sono state enormemente ampliate.

PS3 | EA GAMES | SPORT | 25 GENNAIO

Dead Space 2

Dead Space 2 ha una bella responsabilità: il primo capitolo è stato uno dei migliori titoli del 2008, ed è tuttora considerato l'ultimo, vero survival horror. Farà quindi piacere a molti sapere che il secondo capitolo, nonostante alcune perplessità derivanti dai primi annunci (il protagonista "parlante", il multiplayer), ci ha letteralmente stregati. Non solo tutte le qualità del primo capitolo sono state conservate, ma i pochi difetti, come lo scarso spessore degli enigmi ambientali, sono stati brillantemente risolti: ora capiterà ad esempio di dover gestire tramite la telecinesi più oggetti combinandoli tra loro. Chi temeva un secondo capitolo "a tutta azione", inoltre, sembra poter stare tranquillo: il lavoro svolto dal team è stato centrato sul variare i ritmi di gioco, alternando ai momenti "lenti" (sempre presenti) sequenze veloci e ricche di tensione, in cui avrai pochi secondi per salvarti.



Ancora nulla è noto sul multiplayer, ma Visceral Games sta assumendo specialisti di picchiaduro. Cosa combinano?



Dead Space 2 sarà disponibile anche in una special edition esclusiva per PS3 contenente *Dead Space Extraction*.

PS3 | KONAMI | AZIONE/AVV. | AUTUNNO

Castlevania Lords of Shadow

Il lavoro degli spagnoli Mercury Steam è stato oggetto di una promettentissima dimostrazione, che ha permesso di verificare la bontà del sistema di combattimento. La consulenza di Hideo Kojima sembra essersi tradotta in una lodevole attenzione al dettaglio, tanto sotto il profilo tecnico che sotto il profilo narrativo.



Lords of Shadow potrebbe essere il primo *Castlevania* action davvero convincente, dopo i discreti capitoli PS2.



Ezio prosegue la sua lotta contro i templari a Roma. Ma non può farcela da solo...

PS3 | UBISOFT | AZIONE/AVVENTURA | 16 NOVEMBRE



Assassin's Creed: Brotherhood

Le caratteristiche migliori di *AC II*, più una nuova ambientazione e una gustosissima modalità multiplayer.

È passato appena un anno da quando abbiamo fatto la conoscenza di Ezio, e l'assassino si prepara già a fare il suo ritorno con *Brotherhood*, che riprende la storia dove il finale di *AC II* l'aveva lasciata. Tra le novità presentate all'E3, una nuova arma (la balestra), un nuovo nemico (il fuciliere) e qualche interessante approccio di gioco, anche se quanto mostrato aveva bisogno di essere rifinito. Gli attacchi silenziosi, in particolare, colpiscono troppo da lontano e sono impossibili da evitare. Siamo rimasto perplessi anche davanti all'apparente infallibilità della balestra, capace di colpire con eccessiva precisione anche a grandi distanze.

La modalità in singolo non era giocabile, ma abbiamo avuto modo di provare il multiplayer, che per quanto un po' confusionario ci è parso molto divertente. Gran parte dei problemi che abbiamo riscontrato derivavano dal malfunzionamento del radar, fondamentale per riuscire a individuare la propria vittima, ma se questi problemi verranno risolti il multiplayer di *Brotherhood* potrebbe rappresentare una proposta da tenere d'occhio, grazie al suo approccio originale e divertente.



Nuovi attacchi (anche a cavallo), nuove armi e nuovi nemici ti aspettano in *AC II: Brotherhood*.







Nella modalità in singolo troverai nuovi luoghi secreti, le invenzioni di Leonardo e parecchie vecchie conoscenze di *ACII.*



Il multi è molto interessante, con meccaniche da "gatto e topo" in cui avrai una vittima da colpire e, contemporaneamente, un nemico sulle tue tracce, pronto a ucciderti.



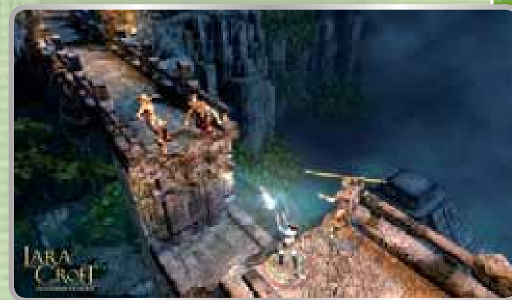


Né Altair né Ezio sono presenti nel multi. Al loro posto, una serie di "classi", dal medico al nobile al sacerdote. Tutti assassini in incognito.

PS3 | SQUARE ENIX | AZIONE | 2010

» Lara Croft And the Guardian of the Light

La prossima avventura di Lara Croft, un action scaricabile con visuale isometrica, è stata una piccola sorpresa. Le immagini non rendono giustizia al gioco, che non solo è davvero divertente, ma vanta una grafica deliziosa.



Questo spin-off scaricabile di *Tomb Raider* potrebbe rivelarsi la migliore avventura di Lara degli ultimi anni.

PS3 | NAMCO BANDAI | AZIONE | 2010

» Enslaved Odyssey to the West

Quello che abbiamo visto del titolo di Ninja Theory ci ha sinceramente lasciati perplessi, per le meccaniche limitate e per il comparto tecnico tutt'altro che esaltante. Colpa anche dell'Unreal Engine 3, però... ci siamo rimasti male.



Quello che ci ha più colpito del gioco è l'originale e colorata estetica e l'espressività e la caratterizzazione dei personaggi.

PS3 | SONY | AZIONE | NOVEMBRE

» Sly Collection

Con i ragazzi di Sucker Punch impegnati sul secondo capitolo di Infamous, i fan di Sly dovranno accontentarsi di una riedizione in HD delle sue tre avventure per PS2, con l'aggiunta di supporto al 3D e al Move.



Dopo la *GoW Collection*, arriva una riedizione in HD dedicata a tre dei migliori platform adventure della scorsa generazione.



Saranno disponibili anche eventi off-road, durante i quali la tua auto si coprirà in modo realistico di polvere e fango.



Le auto più esclusive di marche come Ford, Mercedes o Audi saranno disponibili in *TDU 2.*



Ciclo notte-giorno, effetti climatici, sistema di danni... le novità e i miglioramenti rispetto a *TDU* non mancano.



PS3 ATARI GUIDA AUTUNNO

Test Drive Unlimited 2

Isole da sogno, una vita immersa nel lusso e auto-gioiello: se ami i motori e sogni una vita spericolata (ed esagerata!), hai un appuntamento con *TDU 2*.

Dopo la piacevole esperienza del primo *Test Drive Unlimited*, Atari torna alla carica con un sequel che ne riprende le caratteristiche migliori, con la promessa di migliorarle grazie ai suggerimenti dei giocatori. Il secondo capitolo, quindi, offre due splendide ambientazioni, Ibiza e Hawaii, entrambe cosparse di sfide e gare da affrontare, concessionarie, lussuose proprietà da acquistare e club esclusivi ai quali potrai iscriverti per partecipare alle competizioni. Non mancano nemmeno eventi off-road, oggetti nascosti per sbloccare auto extra e officine dove personalizzare il tuo bolide. Per tacere del design degli interni, ora molto più dettagliato, e dell'editor per creare gare e tornei da affrontare sia da solo che con gli amici. E questo è solo l'inizio: anche il comparto multiplayer ha visto un bel po' di migliorie e novità, con la possibilità di invitare altri giocatori a provare le sfide create da te, di fare scommesse sulle gare altrui o di provare la nuova modalità cooperativa, in cui un secondo giocatore ti farà da navigatore dandoti indicazioni in cuffia. Promette bene.



Guidare in maniera spettacolare ma sicura ti frutterà soldi extra.



Ibiza e Hawaii sono i due scenari disponibili, ricreati con i dati topografici delle controparti reali.



PS3 | UBISOFT | GUIDA | 2010

Driver: San Francisco

Una delle città più belle d'America è completamente a tua disposizione. Tra missioni, sfide... e implausibili giustificazioni narrative.





Dopo il clamoroso tonfo del terzo capitolo, sui cui bug perfino gli sviluppatori hanno ironizzato nel mostrarci la loro nuova creatura, abbiamo avuto modo di provare *Driver: San Francisco* sia in singolo che in multi. L'atmosfera è chiaramente ispirata ai fim polizieschi degli anni 70, con tanto di spericolati inseguimenti a tutta velocità. La vastissima mappa è esplorabile in totale libertà, ma per affrontare le missioni potrai visualizzare sulla mappa le auto presenti nell'area circostante e "saltare" direttamente da una macchina all'altra. Questa meccanica ha una giustificazione narrativa che ha fatto inarcare più di un sopracciglio: il protagonista, in realtà, è in coma, e proietta il suo "corpo astrale" da una parte all'altra della città. Sei perplesso? Anche noi, ma la guidabilità "esagerata" delle auto ci ha impressionato favorevolmente.



Tecnicamente non ci ha impressionato, ma a quanto pare la versione finale girerà a 60 frame al secondo.



Nella modalità in multi dovevamo tenerci nella scia di un'auto in fuga facendo a sportellate con gli altri inseguitori.



PS3 | CODEMASTERS | GUIDA | SETTEMBRE

F1 2010

Se i risultati della Ferrari non ti hanno convinto, il simulatore dei Codies ti permette di metterci una pezza.





Grazie alla sua provata esperienza con i simulatori di guida (con "giochini" del calibro di *GRID* e la serie *Colin McRae*) Codemasters sembra aver affrontato con successo un'altra sfida a quattro ruote, quella di realizzare un gioco di Formula 1 divertente e soddisfacente. Oltre alla licenza ufficiale e a tutti i piloti, le scuderie e i circuiti del campionato, *F1 2010* ha tra i suoi punti di forza le interessanti modalità di gioco, in particolare la rinnovata Carriera, che permette di vivere la vita di un pilota in tutti i suoi aspetti, riproducendo fedelmente l'atmosfera del "circo" della F1. I 19 circuiti ufficiali sono riprodotti con dovizia di particolari, senza dimenticare dettagli come gli effetti climatici dinamici. Il tutto con controlli simulativi ma non frustranti, modalità di gioco online e un comparto tecnico di ottima qualità.



F1 2010 offre scuderie e circuiti ufficiali, clima variabile, una lunga Carriera... e molto altro.

PS3 SONY GUIDA NOVEMBRE

Gran Turismo 5

1000 auto, estese funzionalità online, grafica 3D, supporto Move e tanto altro... Il gioco di corse definitivo?

Se anche ci limitassimo a fare uno sterile elenco delle caratteristiche, in larga parte inedite, di questo nuovo *Gran Turismo 5*, probabilmente lo spazio a nostra disposizione non basterebbe. Mostruoso, monumentale, magnifico. L'allitterazione è involontaria, i superlativi no. L'ultimo parto (termine usato non a caso) di Polyphony promette di essere il simulatore di guida definitivo. Nonostante alcuni passi falsi legati al dettaglio delle auto (200 delle quali sono essenzialmente roba da PS4, mentre le altre 800 sono a metà tra *GT 4* e *Prologue*), il cuore del gioco, la raffinatissima simulazione del piacere di guida, è più convincente che mai. IA degli avversari raffinatissima (si stenta a credere che qualcuno sia riuscito a dire il contrario), livello di simulazione incredibile, grafica quasi commovente in alcuni tracciati. Non si può tornare indietro, una volta provato.



Quasi in sordina, Yamauchi ha confermato la presenza delle corse su go Kart e dell'editor di tracciati.



Metti in conto di acquistare un buon volante: solo così potrai apprezzare appieno IL simulatore di guida.



La modalità online includerà ricche opzioni per la gestione della community e la condivisione di contenuti.

PS3 SONY GUIDA/SPARATUTTO 2011

Twisted Metal

Sweeth Tooth e il sanguinario circo di "guerrieri della strada" creato da Sony tornano a far danni in alta definizione nel gioco più amato dagli americani...



Lo confessiamo senza problemi: il fatto che Sony abbia lasciato questo gioco come vera, grande "chicca" della sua conferenza ci sconcerta oltre ogni dire. Eppure li abbiamo sentiti, i bistecconi, esultare come pazzi all'ingresso del camioncino dei gelati del demoniaco clown Sweeth Tooth. E abbiamo anche sentito rispettati analisti prevedere che *Twisted Metal* sarà un "sistem seller", ovvero uno di quei giochi che per molti "valgono il prezzo del biglietto". Mah.
Le caratteristiche del titolo sono quelle di sempre, con un mucchio di veicoli più o meno squinternati e tenebrosi che si fanno allegramente a pezzi a missili e sportellate in arene ormai grandi quanto cittadine. Proprio in virtù delle accresciute dimensioni degli scenari, gli sviluppatori hanno ideato un curioso sistema di "cecchinaggio automobilistico" che non mancherà di far dannare i camper irriducibili. Nel corso della conferenza è stata presentata una delle numerose modalità di gioco, un'articolata battaglia a obiettivi in cui distruggere un colossale e grottesco "idolo" degli avversari con un missile nucleare. Bello, ma non esattamente il gioco dello show...



Confermata, come da tradizione della serie, la presenza dello split screen.



Per quanto i titoli della serie siano sempre stati divertenti, il loro spessore non è mai stato eccezionale. Questo episodio sarà diverso?

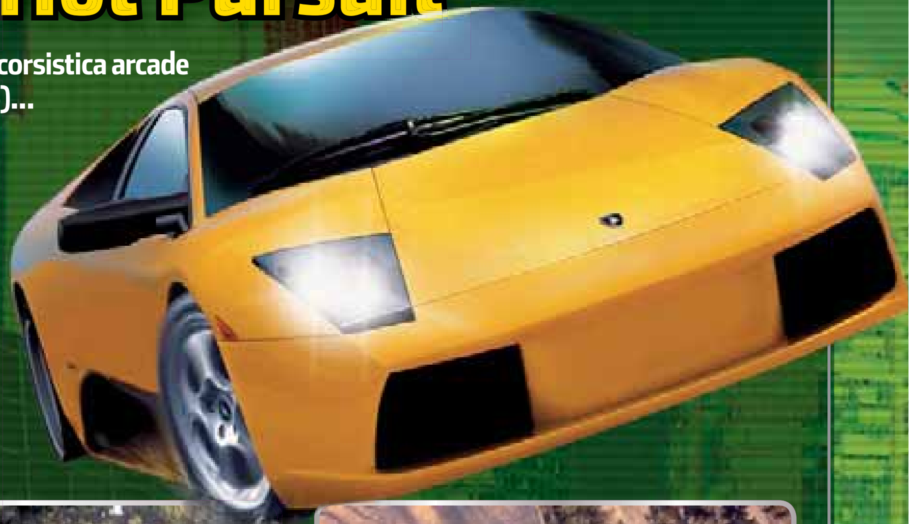


PS3 | EA GAMES | GUIDA | 19 NOVEMBRE

Need for Speed Hot Pursuit

Gli autori di *Burnout Paradise* prendono il volante della serie corsistica arcade più amata riportandola al passato (e proiettandola nel futuro)...

La situazione in cui si trova la "regina dell'asfalto" di EA è un po' strana: dopo ripetuti tentennamenti tra corse clandestine e duelli su pista a tutta velocità, le cose sembravano essersi stabilizzate con il successo dell'ottimo *SHIFT* (del quale sembra sia in arrivo un nuovo capitolo), ma l'aiuto di un team di enorme talento come Criterion, e la presentazione del nuovo *Hot Pursuit*, sembrano voler spezzare di nuovo la serie in due anime. In effetti, i giocatori hanno poco da lamentarsi, visto che questo "ritorno al passato" fatto di inseguimenti, auto mozzafiato e corse online è uno spettacolo da vedere e da giocare. A bordo di splendide Lamborghini, la polizia darà la caccia a criminali armati di bolidi altrettanto veloci, e potrà godere di "power up" come posti di blocco, interferenze al GPS e supporto di un elicottero (no, non per mitragliare il fuggitivo...), mentre il fuggitivo godrà di un vantaggio iniziale e della possibilità di seminare rottami sulla strada degli inseguitori.





Tra le novità del sistema di guida figura una curiosa funzione di "freno a mano intelligente".



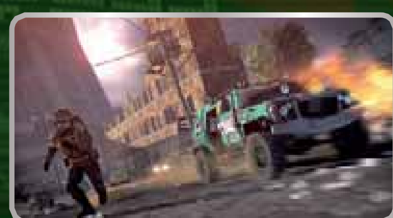
Frame rate solidissimo, colori sgargianti, e modelli splendidamente realizzati rendono *Hot Pursuit* un vero spettacolo.



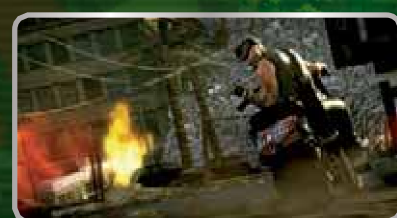
PS3 | SONY | GUIDA | 2011

MotorStorm Apocalypse

La fine è vicina, come insegnano i Maya, ma anche in vista dell'apocalisse, i corridori del circo di MotorStorm continuano imperterriti a sfidarsi, nonostante ponti pericolanti, strade semidistrutte e palazzi che si reggono in piedi per miracolo. Dopo i deserti, le spiagge tropicali e le nevi dell'edizione PSP, la serie Sony corre tra le macerie della west coast americana. Se nell'eccellente Split/Second dovevi guardarti da catastrofi causate ad arte dagli avversari, qui avrai contro la natura, che con scosse di terremoto violentissime, inondazioni e cicloni cercherà di comunicare il concetto che no, l'uomo non è gradito da quelle parti. Le gare saranno quindi incerte fino all'ultimo giro, perchè gli edifici, progressivamente danneggiati, potranno crollare in ogni momento creando nuove strade e seppellendo i veicoli di testa.



In gara potrai contare su abilità sbloccabili simili ai Perk del multiplayer di *Modern Warfare*.



Il gioco offrirà come sempre anche una modalità multiplayer offline e supporterà la grafica 3D.



Tecnicamente la versione provata era ancora deboluccia, ma neanche i precedenti capitoli sembravano granchè in fase di lavorazione...



Scopri cosa è accaduto a Raiden nel periodo tra *MGS 2* e *MGS 4*, le sue "black ops" e la storia dietro la sua trasformazione in cyber-ninja.

PS3 | KONAMI | AZIONE | DA DEFINIRE

Metal Gear Solid Rising

La serie più amata dai giocatori di tutto il mondo cambia volto, protagonista e producer per il secondo capitolo PS3...

Quella cui abbiamo assistito sul palco della conferenza Microsoft è più della semplice presentazione di un gioco: quando Hideo Kojima, deus ex machina di una serie che in quasi 25 anni ha mosso milioni di copie su svariate console, sale sul palco per presentare Shinobu Matsuyama, producer di *MGS Rising*, l'impressione è quella di un cambio di testimone, della mossa di chi voglia prendere le distanze dicendo: io sono *MGS*, e vi presento l'uomo che "sarà" *Rising*. Per qualsiasi cosa, citofonate a casa sua. Bisogna dire, però, che al momento non sembrano esserci motivi per i fan di strapparsi i capelli. Da che mondo è mondo, *MGS* viene svelato lentamente, e le sequenze super-action del trailer, più *Ninja Gaiden* che *Metal Gear*, difficilmente rappresentano un quadro fedele del gioco. Il tema centrale del gioco, come ribadito dal producer, è lo zandatsu, ovvero "tagliare e prendere". Nelle sequenze mostrate, Raiden si faceva strada letteralmente attraverso orde di nemici cibernetici (molto simili alle truppe FROGS di *MGS 4*) facendole a tocchettini di varia foggia e misura, senza fermarsi neanche davanti a camion, colonne di pietra e quant'altro. Tecnicamente il gioco è sembrato girare su una versione raffinata del motore grafico del quarto capitolo, e a giudicare da un paio di dettagli del trailer, scommetteremmo nel supporto (almeno in alcune fasi o modalità) al controller Move.



Gli attacchi non sono precalcolati. Attivando una sorta di bullet time sarà possibile tagliare ogni oggetto da ogni angolazione.



La storia dovrebbe sviluppare alcuni elementi accennati in *MGS 4*, come il salvataggio di Big Boss da parte di Raiden. Scommettiamo che lo vedremo anche in versione "umana"?

PRIME IMMAGINI!



La storia dovrebbe sviluppare alcuni elementi accennati nel quarto capitolo, come il salvataggio di Big Boss da parte di Raiden, o la sua trasformazione in cyborg.



Konami ha già assicurato in diverse occasioni che il gioco non sarà un "Ninja Gaiden Solid". Lo stealth avrà grande importanza, e non mancheranno le sparatorie.





A giudicare da alcuni dettagli, rubare ai nemici le loro spine dorsali sarà una delle meccaniche chiave.



PS3 | WARNER INT. | PICCHIADURO | 2011

» Mortal Kombat

Dopo tanti rumour, il nuovo capitolo del picchiaduro più sanguinario di sempre si è mostrato al pubblico in ottima forma. La decisione di tornare alle radici della serie ha pagato, e i combattimenti sono apparsi veloci, equilibrati e spettacolari.



Tra le novità di questo capitolo figurano nuove tipologie di colpi iperviolenti da attivare riempiendo una apposita barra.

PS3 | LUCASARTS | AZIONE | 29 OTTOBRE

» Star Wars Il Potere della Forza 2

Spettacolare e ipercinetico, *Il Potere della Forza 2* è stato protagonista di una breve presentazione che ci ha dato modo di apprezzarne le migliorate doti grafiche e il nuovo sistema di puntamento. Torneremo presto a parlarne...



Il primo capitolo è diventato il titolo dedicato a "Star Wars" più venduto di sempre. Speriamo che il sequel ne limi alcuni difetti.

PS3 | THQ | AZIONE | 2011

» Red Faction Armageddon

Una delle cose migliori viste nel corso dell'E3. Armi creative, meccaniche intriganti, massiccia interattività degli scenari, un comparto grafico convincente... L'unica cosa che non abbiamo gradito è stato il cambio di atmosfera e ambientazione rispetto a *Guerrilla*.



Abbandonato lo stile "fanta-industriale" di *Guerrilla*, *Armageddon* abbraccia la fantascienza pura, risultando però meno originale.

REPORTAGE

Intervista a Tetsuya Nomura



Abbiamo intervistato Tetsuya Nomura, la mente creativa dietro la popolarissima serie Square Enix, per chiedergli dei suoi legami con i protagonisti, dove sia diretta la saga, e che fine abbia fatto Kingdom Hearts III...

PlayGeneration: *Con l'uscita di Birth By Sleep, un altro tassello va ad aggiungersi a quella che è indiscutibilmente una delle mitologie videoludiche più complesse di sempre. Cosa pensa che aggiunga questo capitolo alla saga, e qual è il concetto principale attorno al quale ruota la trama?*
Tetsuya Nomura: Come è noto, Birth By Sleep è ambientato nel passato, e la sua trama fa luce su alcuni buchi di trama presenti nei capitoli precedenti, chiarendo aspetti molto importanti nei rapporti tra i personaggi. Nella fase della storia raccontata nel gioco, Sora non è ancora stato coinvolto nella lotta per il Kingdom Heart, ma in questo gioco viene chiarito come le vicende dei tre protagonisti, Terra, Aqua e Ventus, abbiano influenzato la sua storia personale.
PG: *Quali erano i suoi piani, la sua visione della saga, nel creare il primo capitolo? Questa visione è cambiata?*
TN: Il tema iniziale era la forza dei legami tra persone che sono fisicamente separate tra loro, e non è cambiato.
PG: *Dopo il secondo capitolo su PS2, la storia di Sora e Re Mickey è stata sostanzialmente interrotta, e la saga si è focalizzata su spin off dedicati a console portatili. C'è un motivo specifico per la scelta di lavorare solo su PSP e DS (e adesso, ovviamente, su 3DS)? Ha a che vedere con il fatto che lo sviluppo sia più semplice su queste piattaforme o magari Nomura-san sta riflettendo sulla direzione verso cui far muovere la storia di Sora?*
TN: Se creassimo un nuovo capitolo della saga principale, un titolo "numerato", per così dire, questo dovrebbe essere per forza di cose Kingdom Hearts III, e non il sequel di uno degli spin off creati finora. Ma non credo di essere pronto, ora come ora, per farmi coinvolgere nello sviluppo di un titolo che faccia parte della storyline principale. Nelle storie degli altri titoli della saga, d'altra parte, ci sono numerosi vuoti narrativi che devono ancora essere spiegati, e questo è il motivo per cui titoli come Birth By Sleep sono stati creati. In termini di sistema di gioco, invece, penso che le meccaniche di base non vadano cambiate in modo eccessivamente drastico da un capitolo all'altro della saga principale, quindi realizzando delle side stories posso permettermi maggiore libertà creativa.
PG: *Sempre riguardo la storia: abbiamo avuto modo di vedere il finale di Birth by Sleep, e come tutti i capitoli della saga, le domande che vengono sollevate sono più delle risposte fornite. Ha già un quadro preciso di come la storia si evolverà in futuro, o sta continua ad aggiungere elementi creando la storia un passo alla volta?*
TN: Non è che non abbia un quadro chiaro della trama quando comincio a lavorare a un nuovo titolo della serie. C'è sempre un'idea di massima di quelli che saranno la trama e il tema principale, mentre i dettagli vengono aggiunti strada facendo. Negli ultimi capitoli, in particolare, ho ricoperto anche il ruolo di autore del soggetto, e in questa veste, quando ho visto che la trama rischiava di diventare troppo prevedibile, ho provato a portarla su strade meno scontate. Per me è proprio questa la vera sfida nello scrivere. Quando inserisco degli interrogativi, d'altra parte, cerco sempre di sapere quale sia la risposta.
PG: *Quando dice che non si sente pronto di rimettersi al lavoro su un nuovo capitolo "numerato" della saga, intende dire che il suo coinvolgimento nella lavorazione di FF XIII Versus la impegna tanto che considererà di lavorare a Kingdom Hearts III solo dopo che Versus sarà finito?*
TN: Lo sviluppo di titoli di primo piano richiede molto tempo e risorse, specie se vengono sviluppati in HD. Semplicemente, non è realistico pensare che si possano portare avanti più progetti di questa importanza insieme. Non solo per me, ma anche per il resto del team di sviluppo.



■ *Birth By Sleep* è diviso in tre avventure che si intrecciano tra loro. La durata totale si assesta tra le 30 e le 50 ore.

PSP | SQUARE ENIX | AZIONE/AVVENTURA | 10 SETTEMBRE

Kingdom Hearts

Dopo una attesa sembrata interminabile, il nuovo capitolo della saga delle Keyblade sta per arrivare in Europa arricchito nei contenuti e "lucidato" a dovere.

Nonostante le ripetute promesse e i buoni propositi, Square Enix non è mai riuscita a portare in Occidente i suoi titoli in tempi meno che epocali. L'unico lato positivo della faccenda è che, per farsi perdonare, le versioni Europee dei suoi giochi sono state sempre arricchite da chicche interessanti. Birth By Sleep, il nuovo, attesissimo capitolo della saga Square e Disney, non fa eccezione: quando il gioco arriverà nei negozi (purtroppo sembra che anche in Occidente il gioco uscirà solo in UMD), i fan lo troveranno arricchito da un nuovo livello di difficoltà, da nuovi Crown Stickers e Keyblade, da scacchiere aggiuntive per il delizioso minigioco usato per potenziare i personaggi, ma soprattutto da un nuovo scontro segreto con un personaggio misterioso che avrà un ruolo nel finale del gioco. Qualcosa di simile, per capirci, allo scontro con "Lingering Sentiment" di *Kingdom Hearts II*, e non è un riferimento che gettiamo a caso...


■ La storia è sensibilmente più tetra e intensa degli ultimi capitoli della saga come *358/2 Days* per Nintendo DS.


■ Il gioco, come da tradizione, risponde a molte domande, ma ne lascia in sospeso altrettante. Assicurati di vedere il vero finale!



■ Terra, Ven e Aqua sono tra i personaggi più riusciti della saga. Speriamo di vederli tornare in un nuovo capitolo, anche se...

PSP | SONY | RHYTHM GAME/STRAT. | DA DEFINIRE

Patapon 3

L'agguerrita tribù con il ritmo nel sangue torna nel terzo episodio dello strategico più stiloso di sempre, con tante novità: la possibilità di scegliere un eroe, ma soprattutto quella di giocare insieme a sette amici sia Ad-hoc che online.



La grafica del gioco ci ha colpito tanto da farci pensare, inizialmente, a una versione PSN del gioco.

PSP | SONY | AZIONE/AVVENTURA | 2010

God of War: Ghost of Sparta

Abbiamo avuto modo di mettere le mani sul secondo *God of War* per PSP, sviluppato, come *Chains of Olympus*, da Ready at Dawn, e già dalla breve demo presentata all'E3 era evidente che si tratta probabilmente del titolo tecnicamente più spettacolare mai apparso su PSP. La trama è ambientata tra il primo e il secondo episodio per PS2, con Kratos in viaggio verso Atlantide che si ritrova a dover affrontare la feroce (e gigantesca) Scilla. Gli sviluppatori hanno mostrato anche un altro livello, più avanzato, in cui il fantasma di Sparta doveva combattere contro Re Mida e, una volta sconfitto, trascinarlo verso una cascata di lava.



L'irascibile spartano creato da Sony Santa Monica potrà contare anche stavolta su nuove armi, come una lancia e uno scudo ottimi per spezzare gli accerchiamenti.

PSP | SEGA | STRATEGIA | IMMINENTE

Valkyria Chronicles 2

Il sequel dello splendido strategico per PS3, "trasferito" su PSP, offre una nuova ambientazione e nuovi protagonisti. Le meccaniche sono molto simili a quelle di *VK*, con azioni a turni ma con la possibilità di controllare i personaggi in terza persona spendendo Command Points.



La grafica del gioco gode anche su PSP dello splendido "effetto pastello" che l'ha resa un gioco di culto su PS3.

PSP | SONY | SPORT | DA DEFINIRE

Hot Shots Tennis: Get a Grip

La serie *Hot Shots Tennis*, nota da noi come *Everybody's Tennis*, si arricchisce di un nuovo capitolo portatile. Immediato e divertente, *Get A Grip* offre controlli semplici e basati sul tempismo, i soliti avatar in stile anime e una Carriera più articolata del solito.

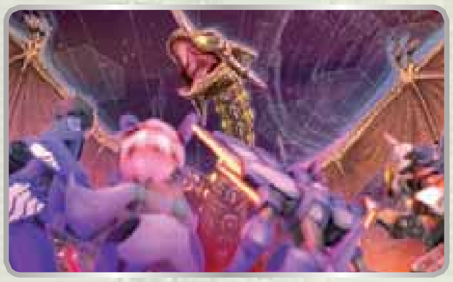


Nonostante sia nel complesso meno riuscita di *Hot Shots Golf*, la serie tennistica Sony rimane divertente e immediata.

PSP | SEGA | GDR | 2010

Phantasy Star Portable 2

Il GdR fantascientifico dalla forte vocazione online è arrivato al suo secondo episodio su PSP, con l'immancabile componente multiplayer affiancata da una piacevole campagna in singolo. Ambientato tre anni dopo il primo, supporta sia la connessione online che quella Ad-hoc.



La scelta di supportare anche il gioco online è una gradita inversione di tendenza. Se solo accadesse più spesso..

PSP | SQUARE ENIX | AZIONE | DA DEFINIRE

The 3rd Birthday

Dopo una lunga assenza dagli schermi consolari, Aya Brea si prepara a tornare, questa volta debuttando su PSP con *The 3rd Birthday*. L'affascinante ex-agente di polizia sarà impegnata a combattere contro terrificanti creature che minacciano la città di New York, in un'avventura la cui durata è prevista intorno alle 12-15 ore. Tra le novità nelle meccaniche, la più interessante è l'Overdrive System, che permette ad Aya di prendere il controllo del corpo dei soldati che la accompagnano e l'aiutano nella sua missione. Nel momento in cui Aya ne assume il controllo, però, questi finiranno con l'assumere anche il suo aspetto.



La presentazione di *The 3rd Birthday* è servito a placare l'ira dei fan, che si sono sentiti traditi dall'assenza di un nuovo *Kingdom Hearts* su piattaforma Sony.

PSP | NAMCO BANDAI | AZIONE | IMMINENTE

Ace Combat: Joint Assault

Forte di oltre 40 aerei su licenza, *Joint Assault* offre la possibilità di volare nei cieli più belli del mondo (tra gli scenari città come Tokyo, Londra o San Francisco) al fianco di tre amici in modalità cooperativa, o di combattere contro altri sette piloti.



Il gioco è arrivato in redazione in chiusura di rivista, e le prime impressioni sono ottime. Rece sul prossimo numero!

IL RITORNO DEL **GOTICO** D'AUTORE

Alice Madness Returns

Play Generation è volata dall'altra parte del mondo, a Shanghai, per vedere cosa sta combinando in gran segreto uno degli sviluppatori più geniali in circolazione...

PS3 | AZIONE | SPICY HORSE | INVERNO 2011

American McGee è una delle personalità più forti e distintive dell'intero panorama videoludico. Uno di quei personaggi che assieme a Kojima, Ueda e pochissimi altri si avvicina più all'idea di "autore" che a quello di "sviluppatore", "produttore", "direttore" o "responsabile creativo", per dirla con altri termini ormai molto in voga in questa industria. D'accordo, uno che ha avuto la fortuna di fare la gavetta nella leggendaria id Software di metà anni 90 parte sicuramente avvantaggiato rispetto alla media dei colleghi, ma il vulcanico American è riuscito sempre a dare un senso alla firma che capeggia nei titoli a cui ha lavorato, anche i peggiori, come *Bad Day L.A.*, che dalla sua aveva uno stile particolare e tematiche a dir poco fuori dal comune.

Un artista talmente "puro" che ha deciso sempre di fare di testa sua, anche prendendo scelte molto difficili, come quella di abbandonare gli Stati Uniti qualche anno fa e andarsene il più lontano possibile dall'amministrazione Bush, che stava stretta ai suoi ideali. È sbarcato così in Cina, a Shanghai, non certo un posto famoso per chi cerca opportunità nel mondo dei videogiochi. Ma il vero artista è colui che crea, e così American si è costruito da zero uno studio di sviluppo tutto suo, Spicy Horse, team fondato nel 2006 raccogliendo talenti di ogni nazionalità (cinesi, americani, olandesi, inglesi), dal cui incontro sono nati un metodo di lavoro e una visione praticamente unici. Una volta raggiunto a Shanghai, nel suo ufficio, McGee ci ha parlato orgogliosamente di Spicy Horse come "un team dalla mentalità produttiva occidentale e la



Durante l'avventura, Alice potrà potenziare le proprie armi attraverso un sistema al momento non meglio precisato, ottenendo nuove abilità e combo.



Suona strano, ma "Alice nel Paese delle Meraviglie" è una delle fiabe occidentali più conosciute in Cina.

Alice farà ritorno nel Paese delle Meraviglie, dimostrando a sé stessa di essere cresciuta e di saper gestire meglio le proprie emozioni.

sensibilità orientale". E dopo essersi scaldato con *American McGee's Grimm*, una deliziosa rilettura delle più famose fiabe firmate dai fratelli tedeschi più saccheggiati da Walt Disney, uscita solo su PC, questo promettente studio di sviluppo è intenzionato a dare prova del suo talento alla più vasta platea possibile, a partire da quella PlayStation 3. Come? Regalando un vero seguito al titolo che più ha regalato fortuna e gloria al suo fondatore: *Alice*.

Il primo Alice di McGee è uscito nel 2000, solo su PC, ed ha destato parecchio scalpore (in senso positivo), grazie alla sua rilettura matura e iconoclasta di un classico come "Alice nel Paese delle Meraviglie", di cui proponeva una versione che sembrava più imparentata con *Silent Hill* e *Psychonauts* che con il libro originale di Carroll, di cui manteneva comunque intatto lo spirito, riflettendolo però come attraverso uno specchio deformante. Da allora di acqua sotto i ponti ne è passata davvero parecchia, i titoli "maturi" non si contano più, il mercato stesso è cambiato, con la forbice di censura e moralisti che non hanno niente di meglio da fare che si è fatta più attiva che mai, e gli action-adventure, genere a cui apparteneva il primo *Alice*, non se la passano esattamente bene. Non sarà facile dunque per *Alice: Madness Returns* riuscire a lasciare un segno paragonabile a quello del suo predecessore, ma dallo sguardo in esclusiva che McGee ci ha permesso di dare al nuovo capitolo, sembra che le chance per ripetere l'exploit siano tutt'altro che remote.

Madness Returns* è ambientato diversi anni dopo il primo *Alice, presentando una protagonista non più bambina, che è riuscita a sconfiggere alcuni dei suoi demoni interiori, ma ne deve affrontare di nuovi, senza considerare che deve fare i conti con la perdita della memoria. La ragazza farà ritorno nel Paese delle Meraviglie, i cui diversi regni rischiano di venire distrutti da una forza misteriosa, dimostrando a sé stessa di essere cresciuta, di saper gestire meglio le proprie emozioni e di essere pronta ad affrontare le sue paure più profonde, legate ai ricordi più lontani, come quelle attorno a cui aleggia l'identità di chi le ha ucciso la famiglia quando era in tenera età. Ne seguirà un viaggio che spazierà dalle strade di Londra fino ai luoghi più lontani, strampalati e minacciosi del Paese delle Meraviglie, senza scordare alcune tappe da qualche parte tra la testa e l'inconscio della protagonista.

La caratteristica che più abbiamo sentito nominare a McGee e ai ragazzi del suo team durante il nostro incontro è la "diversità". *Madness Returns* cercherà di essere diverso da qualsiasi altro gioco in circolazione, primo capitolo compreso. La cosa è evidente sin dalla grafica, basata sull'Unreal Engine 3.0, motore che come saprai è condiviso da tantissimi altri titoli, al punto che può essere identificato a vista d'occhio, ma che guardando il gioco non abbiamo davvero riconosciuto. Il merito va sicuramente agli artisti di Spicy Horse che hanno proposto un mondo coloratissimo, le cui fonti di ispirazione guardano al di là dei confini del videogioco, verso l'arte vittoriana e il cinema, ma non quello attuale, tutto effetti speciali digitali: American e soci si sono rifatti più che altro ai grandi fantasy degli anni 80, come "Labirynth", "La Storia Infinita" e "Legend", ultimi esponenti di una tradizione in cui mostri e scenografie erano reali e non dei file dentro a un computer. E le ambientazioni che abbiamo visto, dal taglio particolarmente "teatrale", confermano la saggez-

ALICE CONTRO ALICE

Basato sul motore di *Quake III – Arena*, nel *2000 American's McGuee Alice* ha sconvolto il mondo dei videogiochi, offrendo un geniale trip in cui l'Alice che tutti conosciamo era un'aspirante suicida, rinchiusa in un manicomio, e affrontava le crudeltà della Regina di Cuori sulle note di una colonna sonora firmata da Chris Vrenna, musicista che ha lavorato a lungo con gente non troppo sana di mente come i Nine Inch Nails e Marylin Manson.



ORIGINI EVIDENTI Sebbene graficamente era rivisto in maniera sublime, il motore di *Quake* si sentiva eccome, specie nei salti e nei combattimenti.



RAGAZZE EMANCIPATE La nuova Alice è una giovane donna dall'appeal di Lara Croft, senza però essersi trasformata in un'Indiana Jones in gonnella.

LA PAROLA A MCGEE



PLAYGEN: *Il settore dei giochi maturi è cambiato in questi 10 anni. Quali sono i titoli che senti più vicini al tuo stile?*

AMERICAN MCGEE: Direi The Path (uscito solo su PC e Mac) e il primo BioShock, un titolo maturo ma dalle fondamenta solidissime in fatto di mondo, personaggi e soprattutto storia. È lì che sta la differenza tra una cosa matura perché propone sangue e budella a volontà e una cosa matura nel senso di opere come "Il Padrino".

PG: *Qual è la sfida più grossa nel realizzare un titolo così particolare e fuori dai canoni?*

AMG: La sfida più difficile nello sviluppo di *Alice: Madness Returns* è fare in modo di dare alla follia e all'eccentrico una forma che sia comprensibile e apprezzabile da un pubblico più ampio possibile, ma al tempo stesso assicurarsi che si mantenga folle ed eccentrica. In tutto questo, non bisogna poi perdere di vista l'obiettivo di permettere che ciascun giocatore riesca a dare il suo significato alle cose che gli succederanno nel gioco. Speriamo insomma di riuscire a dare al mondo e all'esperienza che stiamo creando differenti "strati" di lettura. Il primo *Alice* ha ispirato tonnellate di racconti, approfondimenti, illustrazioni e veri e propri saggi realizzati dai fan e se penso ai significati che alcuni di loro ci hanno trovato, ancor oggi penso "davvero ho fatto questo?" (ride).

PG: *Ci fai qualche esempio di come miri a sorprendere in continuazione i giocatori?*

AMG: Nel gioco incontrerete molti boss e sub-boss. Oltre a sforzarci di realizzarne veramente di unici, senza farvi affrontare più volte lo stesso boss, non mi piace il concetto che solitamente si attribuisce a questo tipo di nemici. E non mi piace come vengono usati di solito negli altri giochi. Aspettavi di incontrarli dove, quando e come meno ve lo aspettate...

PG: *Sebbene la colonna sonora stia venendo sviluppata internamente, anche questa volta non mancherà comunque un tocco d'autore, vero?*

AMG: Sì, Chris Vrenna, autore della colonna sonora del primo *Alice* (e di quella di *Doom 3* - NdR), nonostante sia veramente pieno di impegni, in particolare per il suo tour mondiale con Marylin Manson, è riuscito a ritagliarsi il tempo per fare un salto qui a Shanghai e comporre qualcosa assieme al nostro musicista.

PG: *Hai visto il recente "Alice in Worderland" di Tim Burton? Pensi che ci siano delle somiglianze col tuo?*

AMG: Mi è piaciuto parecchio, è un film ricchissimo di immaginazione, ma non penso sia paragonabile a quello che stiamo realizzando con il nostro gioco. Ci sono tanti modi diversi di guardare e raccontare agli altri una materia e il mio e quello di Burton per quanto accomunati da alcune cose sono profondamente diversi.





Sul muro di Spicy Horse c'è un orologio che indica i giorni, le ore e i minuti che mancano al completamento del gioco (quando siamo passati noi mancavano 9 giorni, 9 ore e 40 minuti al raggiungimento del 50%).

za di simile scelte.
Ci sono poi meriti tecnici. Le animazioni, ad esempio, sono tutte disegnate a mano, come nei tradizionali film di animazione, dando ad Alice e agli altri personaggi uno slancio e una plasticità marcatamente differenti rispetto a quelli che siamo abituati a vedere oggi. Al tutto si somma una spruzzata di tecnologia niente male, come il sistema fisico procedurale che dona ai capelli e ai vestiti di Alice ed altri elementi a schermo un ventaglio di comportamenti grazie a cui appaiono vivi, quasi tangibili, a volte in maniera volutamente "strana", con risultati simili ai film in stop-motion, altra grande fonte di ispirazione per lo studio di Shanghai.

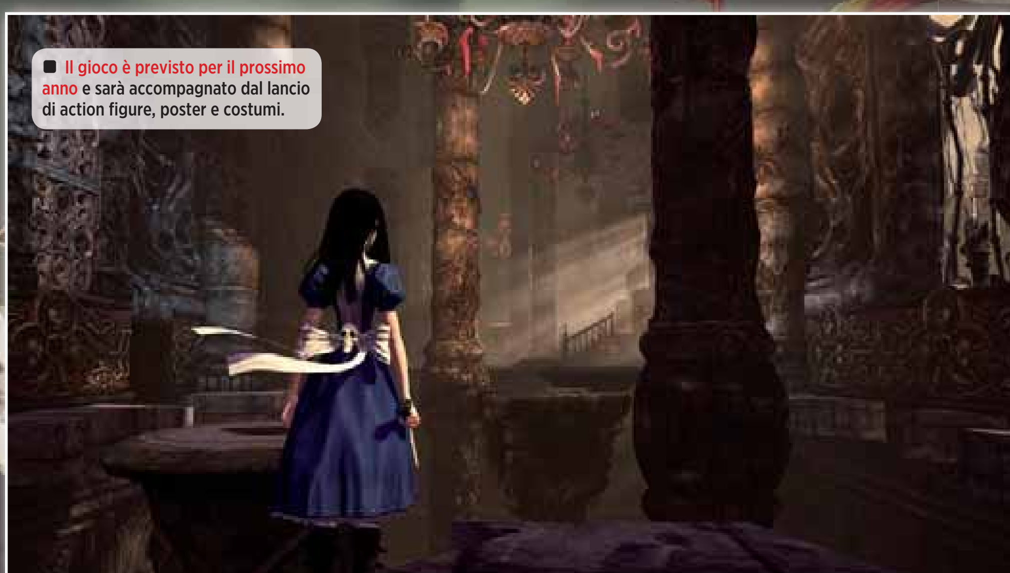
Per quanto riguarda la giocabilità, in un periodo in cui di giochi alla *Tomb Raider* ne escono sempre meno e la stessa Lara Croft si è ridotta ad agire in titoli più simili a *Call of Duty* piuttosto che alle sue avventure originali, la componente avventurosa di *Madness Returns* sarà molto meno accentuata rispetto all'originale *Alice*. Il gioco sarà quindi inevitabilmente più lineare, ma anche per questo molto più ritmato e spettacolare.
Anche il combattimento è cambiato moltissimo: nel primo, per stessa ammissione di McGee, si lottava praticamente come in un *Doom* o un *Quake* con il trucco per giocare in terza persona. *Madness Returns* invece sarà un titolo pensato sin dalle fondamenta come un action vero e proprio. Un aspetto che si sentirà in particolare nel controllo della protagonista, più agile e calibrato, e nello spessore degli scontri:



Ken Wong, il direttore artistico del gioco, è stato assunto da McGee 9 anni fa, dopo che aveva visto una sua illustrazione ispirata al primo *Alice*.



Prima di arrivare a definire l'aspetto finale di Alice, Spicy Horse è passata per tantissime versioni intermedie,

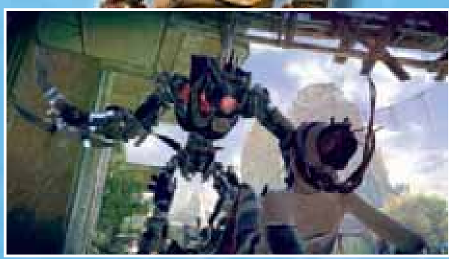


Il gioco è previsto per il prossimo anno e sarà accompagnato dal lancio di action figure, poster e costumi.

DALLA CARTA ALLO SCHERMO

Chi dice che i videogiochi non sono cultura si sbaglia di grosso. Oltre alla nostra Alice, che si rifà al sempreverde di Carroll "Alice nel Paese delle Meraviglie", non si contano infatti i giochi tratti direttamente o diversamente imparentati con i libri e più in generale opere letterarie. Che si tratti di volumi recenti o classici di tutti i tempi, reali o di fantasia. Poi ci sono classici di tutti i tempi reinterpretati con MOLTA fantasia...





ENSLAVED Solo una delle tante opere "collaterali" ispirate a Viaggio a Occidente, un antico romanzo cinese di ispirazione buddista.





FAIRYTALE FIGHTS Un concentrato sanguinolento di tutte le fiabe più famose, realizzato in maniera davvero cattiva. Non nel senso di cinica, ma di pessima.





DANTE'S INFERNO C'è Dante, c'è Beatrice, c'è l'Inferno e c'è qualche altro elemento della "Divina Commedia". Per tutto il resto, meglio non scomodare l'Alighieri...

American McGee afferma che è piuttosto difficile inquadrare in categorie precise la giocabilità di *Alice: Madness Returns*.

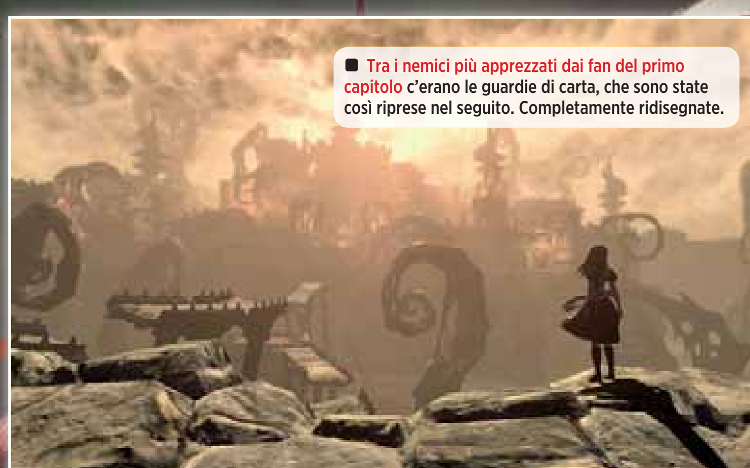
ogni arma avrà la sua interfaccia particolare, le sue modalità di impiego, i suoi punti di forza e le sue debolezze contro certi tipi di nemici. Al momento abbiamo visto un coltello e un'alabarda, che davano effettivamente ad Alice due stili di combattimento molto diversi, per tacere della prima arma a distanza svelata, un Tritapepe (!) che lancia proiettili esplosivi, con cui interagire anche con alcuni elementi dello scenario. Sebbene l'intenzione di Spicy Horse sia quella di creare un'esperienza di gioco adatta a un pubblico più ampio possibile, McGee promette che gli appassionati di action game sapranno trovare nel sistema di combattimento una profondità e un livello tattico in grado di appagarli, fermo restando che dubitiamo ci troveremo di fronte a qualcosa di paragonabile a *Ninja Gaiden Sigma II*, *God of War 3* o *Devil May Cry 4*.

Il nuovo titolo dell'ex-ragazzo prodigio di id Software, però, non sarà un corridoio in cui tritare tutto il tempo carte da gioco animate o lumaconi giganti affamati. Alcuni regni del Paese delle Meraviglie concederanno più spazio all'esplorazione, alla ricerca di indizi e alla risoluzione di enigmi, regalando più di una soddisfazione agli avventurieri. "L'unica regola certa", precisa McGee, "è che non ci saranno regole". Spicy Horse intende infatti caratterizzare ciascun mondo in maniera unica, facendo in modo di spiazzare continuamente il giocatore, evitando di dargli in pasto quello che si aspetta. Ci saranno perciò ambientazioni piuttosto guidate, in cui si combatterà in maniera "normale", altre simili ma in cui le cose funzioneranno però in base a logiche differenti, come all'inizio del Regno di Cuori, dove la telecamera si sposta con stranianti avvitamenti mentre si salta su piattaforme interamente governate dalla fisica, facendo provare un forte senso di stupore misto a precarietà, specie quando ci si deve lottare sopra. In altri livelli le location saranno ampie ed esplorabili in più di una direzione, come il goticissimo labirinto di famelici alberi in cui abbiamo visto Alice perdersi, dove gli assalti dei nemici si faranno più radi, impegnativi e magari portati a sorpresa, dando al tutto un sapore molto vicino a quello di un survival horror. Poi ci saranno alcuni mondi in cui si muoverà in maniera estremamente libera, ma su questo American è stato parecchio sibillino, senza volerci rilevare se è da intendersi alla maniera di un free-roaming o se ci si possa aspettare qualche folle invenzione, come una prospettiva alla Echochrome o qualche bizzarro mezzo di trasporto.

Più in generale, American McGee afferma che è piuttosto difficile inquadrare in categorie precise la giocabilità di *Madness Returns*. Sì, è quello che dice ogni sviluppatore per elevare il suo lavoro dalla massa, ma a un tipo come McGee è proprio il caso di dare fiducia quando ci assicura che non ci sarà un mondo che assomiglierà all'altro e le situazioni sembreranno sempre fresche, in un titolo che assomiglia a una raccolta di scatole cinesi: un gioco dentro a un gioco dentro a un altro gioco, ciascuno contenitore che può celare qualche sorpresa. E se proprio non ci volessimo farci incantare dalle parole, i tre mondi visti con i nostri occhi appaiono come una prova decisamente promettente in questo senso. Perché *Madness Returns*, come dicevamo, sarà diverso e vuole esserlo anche e soprattutto da sé stesso, mettendosi continuamente in discussione per trasportarti in un mondo magico e maledetto, in cui l'unica regola certa è che non ci saranno regole.



Se l'estetica del primo *Alice* era influenzata dallo stile di *Quake III* e le sue curve di Bezier, per Madness Returns McGee e soci si sono rifatti parecchio alle opere dell'artista Zdzislaw Beksinski.



Tra i nemici più apprezzati dai fan del primo capitolo c'erano le guardie di carta, che sono state così riprese nel seguito. Completamente ridisegnate.

SOLUZIONI PER CONNETTERSI **OVUNQUE**

A tutta banda!



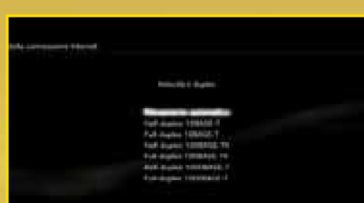
L'ultima generazione di console ha moltiplicato il numero delle funzionalità online a disposizione dei giocatori, costringendoli tuttavia ad abituarsi a pratiche un tempo riservate all'utenza PC. Se sigle come HDSPA, DHCP e UPnP ti confondono, questo reportage ti chiarirà le idee...



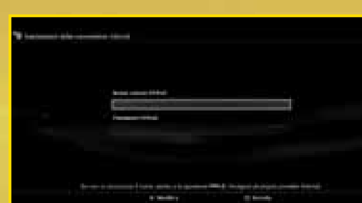
L'avvento delle console HD ha reso la connessione a Internet a banda larga un requisito fondamentale se vuoi sfruttare al massimo tutte le loro caratteristiche. Oltre a essere obbligatoria per il gioco online, Internet si rende spesso necessaria per scaricare aggiornamenti ed espansioni, per non parlare dei servizi accessori quali social network e chat. Necessità che si scontra con i limiti della copertura ADSL nel nostro paese, oltre alla complessità di configurare una rete Internet efficiente se non hai esperienza in campo informatico. Per questa ragione abbiamo deciso di racchiudere in un reportage soluzioni e consigli ai principali ostacoli che potresti incontrare, così da permetterti di godere al massimo delle funzionalità online della tua PlayStation 3.

MENÙ DELLA CONNESSIONE DI RETE DI PS3

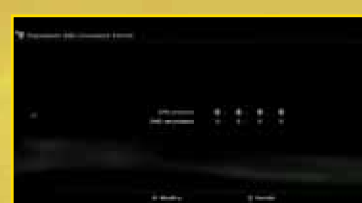
Nella maggior parte dei casi, per configurare correttamente la connessione di rete di PS3 puoi tranquillamente affidarti all'opzione di configurazione automatica presente tra i comandi elencati in "Impostazioni della connessione Internet" nel menù "Impostazioni di Rete". I problemi possono nascere in caso di reti articolate dotate di più unità, soprattutto se sono di diverso genere. Se non ti è possibile "semplificarle", magari collegando direttamente PS3 a un modem ADSL ethernet, non ti rimane che affidarti alla configurazione manuale, grazie alla quale potrai aggirare conflitti di rete e interpretazioni errate della configurazione automatica. Per agevolarti il lavoro ti elenchiamo i comandi più criptici del menù, spiegandoti come utilizzarli nella maniera più corretta.



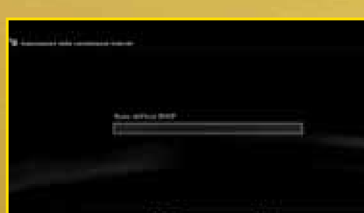
■ VELOCITÀ. Permette di selezionare il tipo di connessione via cavo utilizzata dal tuo router, verificabile sul manuale d'istruzioni. Se supportata, la



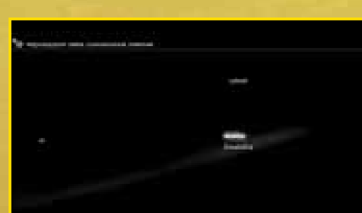
■ INDIRIZZO IP. Definendo un indirizzo preciso eviterai i conflitti di rete, solo assicurati che l'ultima cifra non coincida con altre unità. Configura il PPoE



■ IMPOSTAZIONE DEL DNS. Fissando un indirizzo di rete per PS3, dovrai anche indicare l'indirizzo del DNS utilizzato dal tuo provider Internet. Nel caso non lo conoscessi prova a mettere quello del gateway.



■ DHCP E SERVER PROXY. Il primo permette di specificare l'indirizzo del dispositivo che assegna l'indirizzo di rete a PS3, PC o router. Nel secondo puoi indicare il proxy server, nel caso la tua rete lo includa.



■ UPnP. L'UPnP aiuta il dialogo tra PS3 e router, specie per la configurazione delle porte. In caso di instabilità, inserisci l'indirizzo IP di PS3 nell'opzione "DMZ" del tuo router.



■ MTU. Indica la quantità di byte inviati in un pacchetto, valore che deve coincidere con quello del router. Generalmente il valore ottimale viaggia tra 1300 e 1500 a seconda del tipo di rete.

MODEM ADSL USB

Una soluzione complessa e poco efficace, allettante solo se possiedi modem e PC

Un tempo diffusa per la sua facilità di configurazione e i costi ridotti, la connessione ADSL via USB è stata ormai soppiantata da quella ethernet, non soggetta ai problemi legati ai driver e all'affaticamento della CPU del PC. Se tuttavia possiedi un modem USB e non vuoi investire in un modem ethernet puoi comunque utilizzarlo con PS3 attraverso la funzione di condivisione Internet, la cui configurazione ti viene spiegata in dettaglio nella colonna al lato.



Conflitti con altri driver e affaticamento della CPU possono inficiare la qualità della connessione causando rallentamenti e disconnessioni.



Il principale difetto del modem USB è la necessità di lasciare il PC costantemente acceso, con ovvie conseguenze sulla bolletta della luce.



Sebbene dotata di porte USB, PS3 non può essere collegata direttamente a un modem USB, in quanto non contiene i driver per gestirlo.



CONDIVIDERE LA CONNESSIONE CON WINDOWS XP

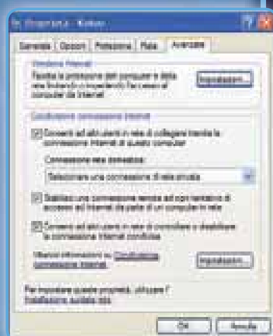
1 Entra in "Pannello di controllo", "Rete e connessioni Internet" e poi "Connessioni di rete".

2 Evidenzia la connessione da cui ricevi Internet (modem ADSL, modem DVB-IP, chiavetta Internet ecc...) e seleziona "Proprietà" dal menù che appare cliccando con il tasto destro del mouse.

3 In "Avanzate" cerca "Condivisione connessione Internet" e spunta "Consenti ad altri utenti in rete di collegarsi tramite la connessione Internet di questo computer".

4 Seleziona nel menù a tendina la rete privata con cui vuoi condividere la connessione, nel caso ne avessi più di una.

5 Se vuoi attivare la connessione in remoto da PS3, nel caso il tuo PC non fosse sempre connesso, assicurati sia spuntato "Stabilisci una connessione remota a ogni tentativo di accesso". Chiudi la finestra cliccando su OK.



CONDIVIDERE LA CONNESSIONE CON WINDOWS 7

1 In "Pannello di controllo" clicca sull'icona "Centro connessioni di rete e condivisione" e successivamente su "Visualizza connessioni di Rete".

2 Evidenzia la connessione Internet che vuoi condividere e seleziona "Proprietà" dal menù che appare cliccando con il tasto destro del mouse.

3 Seleziona nel menù a tendina la rete privata con cui vuoi condividere la connessione, nel caso ne avessi più di una.

4 Clicca sulla scheda Condivisione e spunta le caselle "Consenti ad altri utenti in rete di collegarsi tramite la connessione Internet di questo computer" e "Stabilisci una connessione remota a ogni tentativo di accesso". Clicca su OK per chiudere la finestra.

CONSIGLI PER CONNETTERE PS3 A PC O ROUTER

Ethernet, Wi-Fi e powerline ethernet: quale sistema di connessione è il più adatto per collegare la tua PS3 al PC?

Tra le diverse soluzioni per collegare PS3 a PC o router la più efficiente è il cavo ethernet che offre le migliori caratteristiche di stabilità, velocità e tempi di latenza. PS3 può supportare reti fino a 1000 mbps, velocità più che sufficiente per ogni tua esigenza. Se ti fosse impossibile raggiungere via cavo la tua console, una soluzione opzionale è costituita dalla rete senza fili, per installare la quale ti consigliamo di investire in un access point Wi-Fi evitando le poco affidabili chiavette. Velocità di trasferimento e tempi di accesso sono nettamente inferiori all'ethernet, ma almeno non devi cablarti la casa. Se non hai problemi di budget, un'efficace alternativa è costituita dalla powerline ethernet, una LAN distribuita attraverso l'impianto elettrico dotata di un buon compromesso tra stabilità a flessibilità.



Gli adattatori powerline ethernet funzionano solo se collegati su uno stesso ramo dell'impianto e collegati direttamente alle prese a muro.

Per raggiungere le massime prestazioni delle reti LAN devi procurarti un router con porte da 1000 mbps e cavi di rete CAT-6 o CAT-7 lunghi non più di 100 metri.



CONFIGURARE PS3

Nella pagina Indirizzo IP di "Impostazioni della Connessione Internet" assegna a PS3 l'indirizzo 192.168.0.2, Subnet Mask 255.255.255.0 e Gateway 192.168.0.1 oltre all'indirizzo dei server DNS del tuo provider.



MODEM ADSL ETHERNET

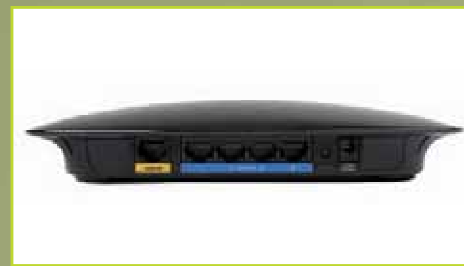
Alte prestazioni e costi contenuti, il miglior modo di sfruttare ADSL



■ La connessione diretta al modem ADSL è l'opzione che ti offre i tempi di latenza minori aumentando le tue prestazioni Online.



■ Netgear e Lynksys sono due tra i più apprezzati produttori di router destinati al mercato domestico.



■ Nei router non dotati di modem quest'ultimo va connesso alla porta di rete contrassegnata Internet, di colore diverso dalle altre.

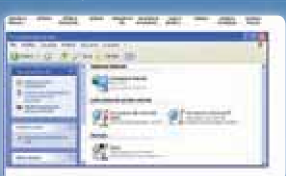
A differenza dei modem ADSL USB, quelli ethernet possono essere connessi direttamente alla porta di rete di PS3, assicurando così la migliore connessione possibile per la tua console. Utilizzando i modem forniti dai provider, la configurazione risulta inoltre molto semplice, basta seguire le istruzioni allegate al dispositivo e ricordarsi d'inserire la password PPoE nella voce Indirizzo IP delle configurazioni di rete di PS3. Se devi condividere Internet con altre unità, la soluzione migliore è un router, con o senza modem interno, grazie al quale potrai distribuire Internet alle diverse unità collegate. ■





COME MIGLIORARE LE PRESTAZIONI DELLA CONNESSIONE

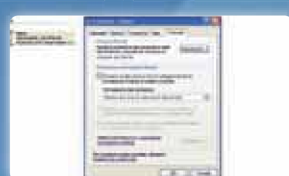
La qualità della connessione di PS3 è evidenziata dal tipo di NAT visualizzabile selezionando l'opzione "Verifica della connessione Internet" nel menù "Impostazioni di rete". Il NAT Tipo 1 viene assegnato solo se PS3 è connessa direttamente a un modem ADSL, e offre le prestazioni migliori. Se PS3 è connessa a un firewall o router, rimanendo comunque capace di accedere alla rete, ottieni un NAT Tipo 2. Il risultato peggiore è NAT Tipo 3, determinato da problemi di comunicazione che possono causare instabilità. Ecco come risolverli:



1 Entra in "Pannello di controllo", "Rete e connessioni Internet" e poi "Connessioni di rete".



2 Evidenzia la connessione da cui ricevi Internet, clicca con il tasto destro del mouse e seleziona "Proprietà".



3 In "Avanzate" cerca "Condivisione connessione Internet" e spunta "Consenti ad altri utenti in rete di collegarsi...".

CONNESSIONE SATELLITARE

Parabola e modem DVB-IP: una soluzione costosa contro la carenza di copertura ADSL

Nelle aree prive di copertura ADSL a banda larga sia fissa che mobile, l'unica soluzione per usufruire di servizi Internet con prestazioni accettabili è la connessione satellitare monodirezionale o bidirezionale. La prima utilizza una parabola connessa a un modem DVB-IP per ricevere i dati, mentre la trasmissione avviene con modem analogico o ISDN, caratteristica quest'ultima che limita le prestazioni in upload e di conseguenza il gioco online. La connessione bidirezionale usa il satellite per trasmissione e ricezione ma ha costi, soprattutto d'installazione, nettamente maggiori e presenta tempi di latenza comunque elevati che la rendono inadatta al gioco via Internet. ■



■ Tra i (pochi) provider che offrono Internet via satellite in Italia ai privati vi sono Tiscali SAT, SkyNET e Click.it.

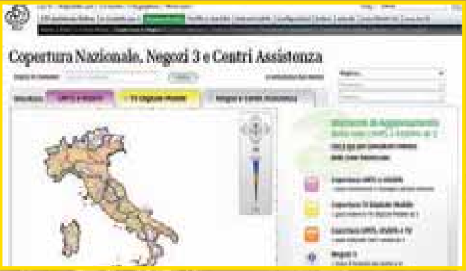


■ La connessione satellitare è vulnerabile alle condizioni atmosferiche diventando instabile in caso di forte pioggia o neve.



VANTAGGI E SVANTAGGI DELLA CONNESSIONE MOBILE

La connessione mobile 3G è sempre più una soluzione appetibile per dotarsi di una banda larga accessibile ovunque. Vale anche per un utilizzo ludico di Internet?



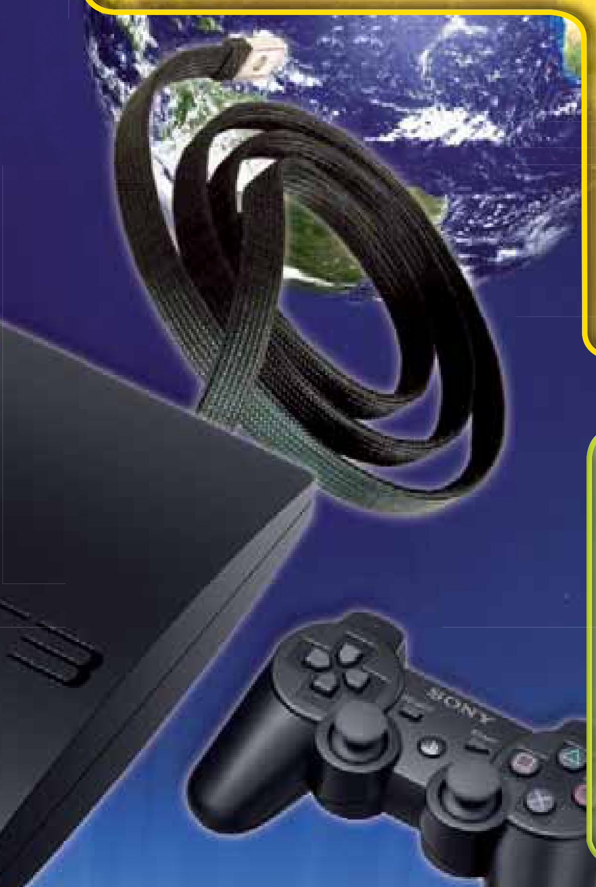
Prima di acquistare una connessione mobile verifica tipo e qualità della copertura nella tua zona.



Generi quali guida o strategia risultano giocabili online anche con alti tempi di latenza.



La connessione HSUPA ti assicura velocità di scaricamento sopra i 300 kb/s.



Con l'avvento dei protocolli UMTS, HSDPA e HSUPA, le connessioni Internet via rete cellulare hanno finalmente raggiunto una velocità di trasferimento dati paragonabile a un'ADSL, consentendone un utilizzo che va oltre la semplice navigazione nei siti Internet. Se ti trovi in un'area coperta da reti HSDPA o HSUPA con un buon livello di campo, puoi scaricare demo e contenuti aggiuntivi di dimensioni considerevoli in tempi più che accettabili, oltre a visualizzare video in streaming e chattare. Meno prestante il gioco online, a causa dei tempi di latenza abbastanza alti (180 millisecondi), che creano un fastidioso handicap con alcuni generi di giochi, sparatutto in primis. Da segnalare inoltre una certa instabilità delle prestazioni in caso di campo ridotto o traffico elevato, con sensibili riduzioni della velocità di scaricamento e disconnessioni. Difetti che però vanno in secondo piano se ti trovi in un'area non accessibile da ADSL.



QUALE OPERATORE SCEGLIERE?

Per un utilizzo ludico di una connessione mobile è obbligatorio stipulare un contratto flat per ridurre i costi. Per questo la scelta del provider dev'essere fatta con la massima attenzione.



Attualmente ogni operatore può offrirti una connessione a PSN di tipo NAT 2.

Tra i vari operatori di telefonia mobile che offrono servizi dati in 3G, la compagnia che possiede il migliore servizio e copertura è TIM, seguita a ruota da Tre. Quest'ultima propone formule d'abbonamento piuttosto allettanti, contro un servizio non sempre affidabile.
Vodafone possiede una buona copertura e qualità di connessione, oltre ad alcune offerte interessanti, ma ha la fastidiosa abitudine di limitare la banda in caso di uso elevato. Riusciresti ancora a giocare online, ma lo scaricamento dallo Store ne sarebbe fortemente danneggiato.
Wind è dotata di una rete affidabile, ma la sua copertura UMTS lascia molto a desiderare, limitando la flessibilità della sua connessione.
Prima di sottoscrivere un abbonamento ti consigliamo inoltre di testare la copertura nel punto dove posizioni PC o router, poiché basta una parete spessa per dimezzare il segnale.



Per diverso tempo Tre non ha permesso di giocare online con la sua connessione UMTS.

TELEFONO, CHIAVETTA O ROUTER?

La connessione mobile può essere indirizzata alla tua console mediante diverse soluzioni dai costi e prestazioni differenti. Quale sarà la più adatta per essere utilizzata con PS3?

Tra i dispositivi utilizzabili per usufruire di una connessione mobile, la più diffusa è indubbiamente la chiavetta Internet, offerta da tutti gli operatori. Per utilizzarla su PS3 è tuttavia obbligatorio passare attraverso un PC mediante condivisione Internet, dato che la console non può gestirla attraverso la porta USB. In alternativa puoi sostituire il PC con un router 3G, come il 3G-6210n prodotto da Edimax, meno dispendioso in termini di consumo energetico. Come per l'ADSL, la soluzione ideale è procurarsi un modem HSDPA o HSUPA ethernet, da connettere direttamente a PS3 mediante la porta di rete oppure attraverso un router. A differenza della chiavetta, non è necessario mantenere acceso il PC o litigare con driver e programmi di configurazione. Sconsigliata invece la connessione attraverso cellulare UMTS, salvo che non sia una soluzione temporanea in attesa di procurarsi una periferica migliore.



Il nuovo modem router Wi-Fi HDSPA Huawei e5830 distribuito da Wind unisce flessibilità a prestazioni.



Modem e router HDSPA devono essere spenti quando non li utilizzi per evitare bollette salate.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)







PlayStation Move: agitarsi in allegria. Magari sentendosi un po' cretini.

CONTRO CAMPO

PlayStation Move

Non è solo una questione di virilità



Nella mia onorevole carriera di essere umano, giunta ormai oltre il suo centesimo anno di anzianità, non ho capito molte cose della vita, ma una in particolare mi sfugge: perché le persone abbiano la genetica propensione a mettersi in ridicolo. Basta guardarsi intorno per comprendere la dimensione del problema. C'è chi stampa titoloni in prima pagina solo per vendere più copie del suo giornale. C'è chi si sperde su un'isola deserta per poi frignare in mondovisione. C'è chi fuma il sigaro e prospetta caroselli da vincitore per poi ritrovarsi a casa qualche giorno dopo. Poi ci sono quelli che giocano con i videogiochi. E qui la situazione si complica. Io, e qui vorrei fare subito chiarezza, ho profonda stima per chi riesce a videogiocare non scadendo nel ridicolo, ma dimostrandosi al contrario profondamente cool. Penso a quei giovani adulti che sanno dominare il videogioco con atteggiamento distaccato, mentre sorseggiano un doppio whisky con gli stivali di cuoio poggiati sul tavolo in legno massiccio, e continuano a ownare qualsiasi entità digitale anche impugnando il pad con una sola mano, mentre una bionda con gli occhialini da segretaria prepara loro un frullato ipervitaminico. Ma forse ho visto troppi film di dubbia provenienza. Quello che conta, ad ogni modo, è il concetto di fondo. Ovvero che è proprio per questo, per questo mio amore (simbolico) per gli uomini cool, che io odio PlayStation Move.

Ora, permettetemi di aprire una parentesi. Per chi abbia vissuto in un'altra dimensione del videogioco dai tempi di Pong, e non sappia cosa sia PlayStation Move, provvederò a spiegarlo con una definizione. PlayStation Move è un sistema di controllo a rilevazione di movimento, composto da un primo aggeggio con levetta analogica e da un secondo aggeggio con una palla colorata, attraverso il quale persone di ogni età, sesso e stato sociale hanno la facoltà di agitarsi davanti a uno schermo e di mettersi in ridicolo. Ok, mi pare piuttosto chiaro. Torniamo quindi al nostro discorso. Io odio PlayStation Move, dicevo. Ma non lo odio perché rischia di farmi sembrare un idiota mentre gioco con i videogiochi. Io ho perso la dignità sociale e artistica alla prima riga di questo articolo, figurarsi. Lo odio perché, proponendo l'ennesimo accrocchio che chiede ai giocatori di dibattersi in salotto, promuove definitivamente un'idea collettiva che urla a gran voce: i videogiocatori sono dei buffoni. Non è solo una questione di virilità, s'intenda. È una questione di conquiste sociali. Tutti questi anni a tentare di dare una dignità a questa forma di intrattenimento, nonostante la sua assoluta assenza di onorabilità, parlando di cultura del videogioco e di visioni artistiche, e poi tutto finisce all'aria. Prima arriva il Nintendo Wii, con i suoi microgiochi a misura di telecomando. Pensi che non importa, tanto c'è ancora chi propugna il videogioco genuinamente virile. Ma poi Microsoft annuncia Natal, un altro sistema di interazione in cui comportarsi da idioti. E allora concludi che d'accordo, ci penserà Sony a salvarci. Ma alla fine cede anche Sony, e arriva Move.

Beh, io non ci sto più. Ho trascorso anni a negare socialmente di essere un videogiocatore, per non sentirmi parlare di regressione infantile, e ora che tutti avevano scoperto il videogioco, e videogiocare era quasi diventato normale, questi si mettono d'accordo per darci il colpo di grazia. Ci hanno illuso di darci la dignità, ora ce la stanno togliendo. Per questo odio Move, odio Natal, odio il Wii. E per questo me ne tornerò a giocare in modo convenzionale, con gli stivali sul tavolo e un doppio whisky accanto, ownando entità digitali come solo i più cool potrebbero fare. Consideratela la mia forma di resistenza umana. Anche se ancora mi manca la bionda con gli occhialini da segretaria, ma su quello sto ancora lavorando.

Ivan Fulco

PAGINA 48



■ *TRINITY UNIVERSE.* *Disgaea*, *Atelier* in un puccettoso crossover a turni.

PAGINA 42



■ *BLUR.* Gare senza regole a metà tra *Mario Kart* e *Project Gotham*.

PAGINA 44



■ *LEGO HARRY POTTER ANNI 1-4.* Tutta Hogwarts, mattoncino per mattoncino.

RECENSIONI

Le migliori uscite testate a fondo per te

PlayStation 3



PSP

ELOGIO DELLA PAZIENZA

Di tanto in tanto può capitare che, nell'aprire le pagine della rivista, manchi la recensione di un titolo particolarmente atteso, o addirittura di un titolo già uscito nei negozi. Una cosa spiacevole, vero, ma che difficilmente dipende dal torneo redazionale di *Super Street Fighter IV* o *PES* come potresti immaginarti. Tutt'altro, in effetti: in redazione proviamo ogni mese, anche a rischio di incorrere nelle ire della tipografia, a barare clamorosamente per cercare di infilare a tradimento più roba possibile nel sommario. Purtroppo, però, neanche i maghi del tarocco più esperti, quelli in grado di strappare un giorno in più per recensire *Trinity Universe* millantando animali domestici mangia-bozze, invasioni di gatti buffi (se non sai di cosa si parla, fai un salto su www.playgen.it) e simili calamità, sono riusciti a piegare lo spazio-tempo fino a lavorare un numero all'infinito. Questo per dire che, a un certo punto, bisogna tirare una linea oltre la quale tutto quanto ci arriva deve slittare al mese successivo. Per far rientrare in questo confine più roba possibile, in chiusura della rivista la redazione è disposta a fare nottata con un bricco di caffè e un GdR, ma non a prendere scorciatoie: le recensioni che troverai in queste pagine sono e saranno relative sempre a giochi completi, giocati nella loro versione europea e su console Sony. Non ti meriti nulla di meno.

PAGINA 38





■ *Demon's Souls* è un'attesissima (e difficilissima!) odissea fantasy che ti immergerà tra cavalieri, maghi, draghi e demoni. Splendido, ma... non per tutti.

» I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49 **Insoddisfacente.** Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...

50-59 **Appena sufficiente.** Solo per fan sfegatati.

60-69 **Discreto.** Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.

70-79 **Interessante.** Da provare, e non solo per i fan del genere.

80-89 **Molto interessante.** Uno dei migliori giochi del suo genere.

90-94 **Sensazionale.** Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.

95-100 **Capolavoro.** Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.

GIOCO CONSIGLIATO Play: Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.

CONSIGLIATO QUALITÀ/PREZZO Play: Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.

PEGI Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli: 12 ETÀ CONSIGLIATA · CONTENUTI DISCRIMINANTI · DROGHE · LINGUAGGIO VOLGARE · SESSO ESPLICITO · CONTENUTI VIOLENTI · GIOCO D'AZZARDO · PEGI ONLINE ETÀ GIOCO IN RETE





Demon's Souls è un atipico GdR d'azione. Dopo il consenso riscosso in Giappone e negli Stati Uniti, Namco Bandai lo ha portato in Europa.

GIOCO Play CONSIGLIATO

16

Genere
GDR/AZIONE
Sviluppatore
FROM SOFTWARE
Produttore
NAMCO BANDAI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 54,90
Prezzo Edizione Speciale
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
54 MB
Giocatori
1
Online
1-4
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.DEMONS-SOULS.COM

UNA **SFIDA** DEGNA DEI MIGLIORI APPASSIONATI DEI GDR

Demon's Souls

Il mondo di Boletaria è in rovina, e la sua ultima speranza, tanto per cambiare, sei tu. Sarai un eroe abbastanza forte per affrontare la prova che ti attende?

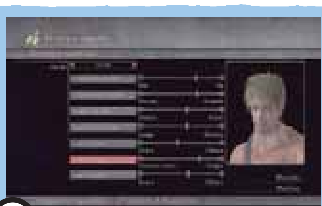
Il regno di Boletaria è immerso in una fitta nebbia. Possenti demoni si aggirano a caccia di esseri umani per divorarne l'anima. I migliori eroi del regno si sono addentrati nella nebbia, ma nessuno ha fatto ritorno. L'ultima speranza di Boletaria sei tu... Queste le premesse di *Demon's Souls*, un affascinante gioco di ruolo dalla forte componente action sviluppato da From Software, che dopo esser stato acclamato dalla critica in tutto il mondo viene distribuito finalmente da Namco Bandai anche in Italia... e con i testi in italiano!

Imprevedibile, profondo, innovatore, atipico, tetro... Tanti gli aggettivi che si sono sprecati per definire questo titolo (uscito in esclusiva su PS3), ma i più adatti saranno probabilmente quelli che gli darai tu, scoprendone i pregi missione dopo missione. L'unico problema, e va detto subito, è che questo è un gioco tosto. Molto tosto. Solo gli appassionati di GdR più abili, disposti a dedicare a *Demon's Souls* ore e pazienza, sapranno trarne il massimo. Ore spese per apprendere il sistema di gioco, esplorarne i livelli, ripetere da capo una sessione particolarmente ostica dopo esser morti per l'ennessima volta. Una dinamica che per molti potrebbe risutare frustrante, è vero. Ma *Demon's Souls* ti spinge

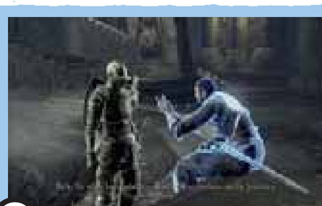


L'eroe del gioco sembra bello morto già in copertina. Non male come dichiarazione d'intenti.

IL CAMMINO DELL'**EROE** NON È MAI STATO COSÌ IMPERVIO



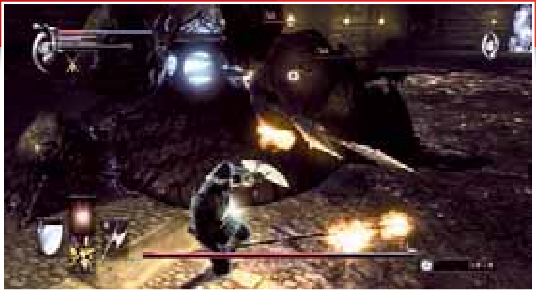
1 **CREA IL TUO EROE.** Prima di iniziare l'avventura dovrai dar forma al tuo personaggio con l'editor, scegliendone aspetto, sesso e classe.



2 **IL NESSO.** Uno strano luogo che funge da collegamento tra le varie aree. Qui potrai potenziare il tuo personaggio e ripararne l'equipaggiamento.



3 **COMBATTIMENTI.** Sono in tempo reale, con due tasti d'attacco, uno per schivare e un altro per parare. Sono tutti molto impegnativi.



■ *Demon's Souls* è un titolo difficile come pochi: niente mappa, e metà del gioco la passerai da "morto", con la barra vitale dimezzata.



■ Una volta superato il primo livello, potrai accedere alle altre aree del gioco. Ma avventurarsi subito in quelle più avanzate è un suicidio.



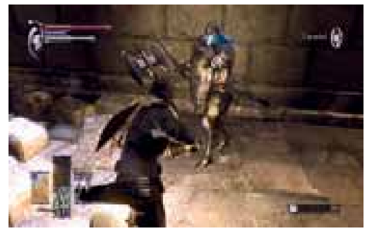
■ Una densa nebbia avvolge Boletaria. Tutti gli eroi che l'hanno affrontata finora non ne sono usciti vivi. Il che non stupisce, visto quanto è tosto il gioco...



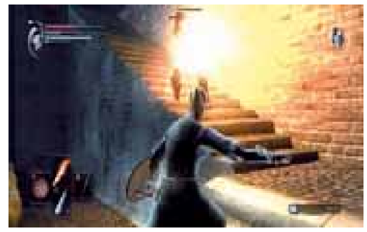


» ARMI E MAGIA CONTRO I DEMONI

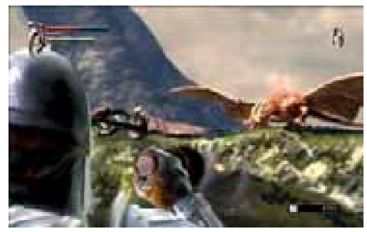
Ogni singolo combattimento può crearti parecchi problemi. Stai in guardia e sfrutta al meglio ciò che hai a disposizione.



ARMI. Puoi impugnarne a una mano o a due mani, migliorarle e ripararle. E in giro ci sono pure le armi mitiche...



INCANTESIMI. Si parte da quelli base (curativo e palle di fuoco), ma ne acquisirai nell'avventura di davvero sorprendenti.



OGGETTI. Lungo il cammino troverai oggetti molto utili, come un cannocchiale o degli anelli che aumentano l'energia vitale.

***Demon's Souls* è un affascinante GdR d'azione che catturerà per molto tempo i veri amanti del genere grazie al suo tasso di sfida elevato.**

sempre a riprovare, a tentare un'altra strategia, premiando alla fine i tuoi sforzi con la soddisfazione per avercela fatta.

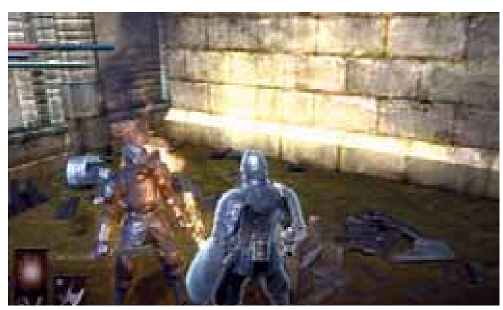
Come in tutti i GdR, prima di iniziare dovrai creare il tuo eroe, scegliendone aspetto, sesso e classe. Ciascuna classe ha le sue caratteristiche, le sue armi e i suoi incantesimi, che potrai migliorare e ampliare raccogliendo le anime dei nemici caduti. I combattimenti seguono lo schema dei giochi d'azione: due tasti d'attacco, uno per le schivate, uno per lo scatto e un altro per le parate. L'utilizzo di queste azioni è limitato da una "barra di fatica", e l'interfaccia per cambiare armi, oggetti e incantesimi è molto intuitiva.
Demon's Souls è diviso in 5 aree molto vaste (ciascuna con vari sottolivelli), collegati da uno strano luogo senza tempo in cui potrai migliorare le tue caratteristiche, riparare l'equipaggiamento e così via. Una volta superato il primo livello, sarai libero di accedere a ciascuna delle aree. Una volta morto, invece, vagherai sotto forma di anima (con la barra vitale dimezzata), e potrai tornare in vita in vari modi, tra cui eliminando uno dei demoni che presidiano la fine di ciascun livello. Inoltre, a seconda delle tue azioni si potranno verificare degli eventi esclusivi, che potranno sbloccarti armi e oggetti di un tipo piuttosto che di un altro. Torniamo a ripeterlo: molto tosto. Molto molto tosto. Perché allo stesso modo in cui ti sorprende a ogni passo, il gioco From Software a ogni passo è pronto a castigarti. Non potrai mai abbassare la guardia, dovrai affrontare i duelli sempre al massimo della forma e cercare di migliorare il più possibile il tuo eroe. Il massimo del »



■ Le classi disponibili sono 10: soldato, cavaliere, cacciatore, barbaro, mago, sacerdote, vagabondo, ladro, templare, guardia reale.



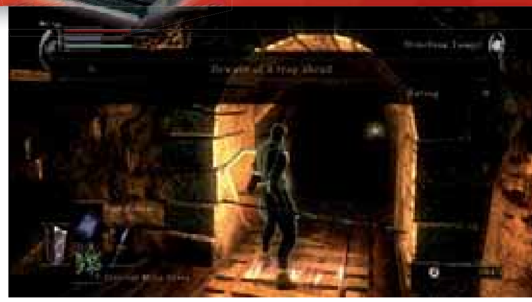
■ L'interfaccia per cambiare armi, oggetti e incantesimi è molto pratica. Il che è fondamentale, visto che non si può mettere in pausa.



■ Potrai cambiare la storia e il destino dell'eroe con alcune scelte, sbloccando così eventi e oggetti esclusivi.



La grafica non è nulla di sbalorditivo, ma svolge il suo compito. Spicca il design di alcuni nemici, per quanto le animazioni siano migliorabili.



Oltre ad essere parecchio tetri, gli scenari del gioco sono anche cosparsi di trappole di ogni tipo. Da ricordare per la prossima volta.



Più che difficili, i boss finali sono un esercizio di superamento dei tuoi limiti umani da videogiocatore. Sangue, sudore e lacrime!





dolore sono i boss finali, talmente tosti da mettere a dura prova la tua pazienza... Meno male allora che altri giocatori potranno darti una mano nella tua impresa grazie alle innovative opzioni Online. Giocando connesso ad Internet, infatti, potrai leggere e inviare messaggi di aiuto, vedere i fantasmi degli altri giocatori e capire come sono morti quelli che sono passati di lì prima di te, in modo da non commettere lo stesso errore. Infine, potrai invadere la partita di un altro giocatore, armato di intenzioni tutt'altro che pacifiche, oppure chiamare due amici perché vengano a darti una mano.

Non è obbligatorio, ma il consiglio è di giocare questo GdR sempre connessi alla Rete, per sfruttare il sistema di aiuti.

Per quanto riguarda il comparto grafico, non sarà nulla di impressionante (fatti salvi certi demoni), ok, ma fa il suo dovere: gli scenari sono dannatamente tetri, i nemici ben disegnati e le animazioni (pur migliorabili) non presentano problemi gravi. Ma alla fine tutto questo conta poco. Nulla è paragonabile alla sensazione che si avverte quando riesci a superare quell'area che ti ha fatto tanto penare o a stendere quel maledetto drago. Quello di *Demon's Souls* è un viaggio duro, e molti giocatori cadranno lungo il cammino. Ma quelli che avranno la forza di arrivare in fondo, si sentiranno dei veri eroi...



D'obbligo presentarsi al meglio ai combattimenti: utilizzando le armi più efficaci per ciascun nemico, evitando di essere accerchiato, etc.



L'edizione speciale (chiamata "Black Phantom") include la colonna sonora, un libro di illustrazioni e una guida del gioco (in inglese).

OPZIONI ONLINE ALL'AVANGUARDIA

Un altro elemento di *Demon's Souls* meritevole di applausi è il suo Online, impreziosito da opzioni molto interessanti.



C'È POSTA PER TE. Potrai leggere i messaggi di aiuto inviati dagli altri giocatori o lasciarne di tuoi.



IMPARA. Giocando connesso a Internet, potrai vedere come sono morti i giocatori che ti hanno preceduto in quel punto.



INVASIONE! Potrai invitare due amici per aiutarti oppure "invadere" le partite degli altri. Occhio alle invasioni altrui...

GIUDIZIO

» PREGI
La sua profondità, le sue innovative opzioni online e la traduzione in italiano.

» DIFETTI
L'estremo tasso di difficoltà potrebbe scoraggiare i giocatori meno pazienti...

Ti piacerà + di... **WHITE KNIGHT CHRONICLES**



Ti piacerà − di... **FINAL FANTASY XIII**



89	**» GRAFICA** Non sarà di grande impatto, ma fa bene quel che deve.
90	**» SONORO** Musiche ed effetti accompagnano alla perfezione l'azione di gioco.
90	**» DIVERTIMENTO** Abbiamo detto che è tosto? L'abbiamo detto. Astenersi mammolette.
93	**» LONGEVITÀ** Arrivare in fondo richiede molte ore e ancor più dedizione.
VOTO 91	Un GdR d'azione profondo, vasto e difficile. Se non temi le sfide impegnative, hai trovato pane per i tuoi denti.

Pagina mancante (pubblicità)



Genere
GUIDA
Sviluppatore
BIZARRE CREATIONS
Produttore
ACTIVISION
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
1220 MB
Giocatori
1-4
Online
1-20
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.BLURGAME.COM

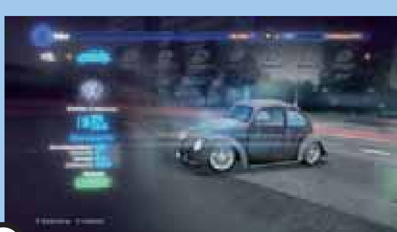


Blur è un gioco di guida arcade con un sistema di controllo abbastanza semplice, nel quale potrai adoperare diverse armi per far mangiare la polvere agli altri piloti.

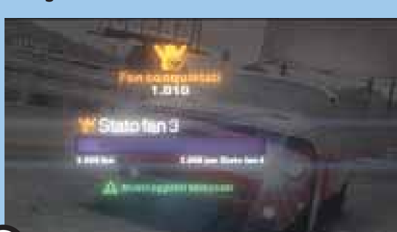
QUANDO **VARIO** FA RIMA CON "TI FACCIO A PEZZI"



1 **POTENZIAMENTI.** Potrai usare sette tipi diversi di power-up per dare filo da torcere agli avversari: missili, nitro, scudi, mine...



2 **AUTO REALI.** In gara potrai danneggiarle e anche distruggerle, ma niente tuning: è consentito solo cambiarne il colore.



3 **PER I FAN.** Oltre ad arrivare primo, per far crescere il numero di fan dovrai completare delle prove, come passare in una serie di archi.

UNA FUSIONE **ESPLOSIVA** DI STILE E VELOCITÀ

Blur

Che accade se si combinano le autor reali e lo stile grafico di un *NFS* con le corse folli a colpi di power-up di un *Mario Kart*? Accade esattamente *Blur*...

Negli ultimi mesi il parco titoli di PS3 si è arricchito di molti giochi di guida arcade sulla falsariga di *Mario Kart* o *Crash Team Racing*. Titoli come *Sonic & Sega All Stars Racing* o i recenti *ModNation Racers* e *Split/Second* Velocity (quest'ultimo con una grafica più realistica ma con una carica esplosiva altrettanto forte). L'ultimo arrivato in questa famiglia dei racing game in cui tutto è lecito pur di tagliare il traguardo per primi è *Blur*. Un gioco arcade sviluppato da Bizarre Creations, team artefice di grandi classici del genere come *Metropolis Street Racer* e i *Project Gotham Racing* (rispettivamente per Dreamcast e le due Xbox). Il concetto di base è quello di fondere le corse con power-up di Mario Kart con auto reali e una resa grafica in stile *Need for Speed*.

***Blur* offre 20 auto realmente esistenti,** con le quali potrai bruciare l'asfalto di circuiti ambientati in metropoli come San Francisco, Tokyo e Barcelona. A prima vista sembrerebbero delle normali corse su tracciati urbani, ma ad animare il tutto ci pensano 7 tipi di potenziamenti: missili, scudi, mine, raggi... Potrai accumularne un massimo di 3 durante la gara, per sfruttarli quando ritieni più opportuno. Questo elemento dona alle corse del gioco un importante sfumatura strategica, ancora più che in *ModNation Racers* (che permetteva anch'esso di accumulare 3 power-up, ma solo dello stesso tipo) . Inoltre *Blur* elimina qualsiasi componente aleatoria, perché saprai in anticipo quali potenziamenti potrai raccogliere. La carriera viene arricchita da una serie di prove, come ad esempio raggiungere una determinata



Blur include oltre 50 veicoli su licenza da sbloccare, di case automobilistiche come BMW, Opel o Audi.



■ I potenziamenti di *Blur* sono i soliti: missili, scudi, etc. La differenza è che qui non spuntano in modo casuale lungo il tracciato.



■ Potrai accumulare fino a un massimo di tre potenziamenti, da impiegare poi quando lo riterrai più opportuno nel corso della gara.



■ La grafica di *Blur* punta troppo su colori eccessivamente saturi. La scelta non ci è parsa azzeccata.





velocità di punta o attraversare una serie di archi, che accresceranno la tua reputazione di pilota, garantendoti così l'accesso alle sfide contro i migliori piloti nella modalità principale (sfide strutturate in diverse tipologie di gara: con o senza potenziamenti, di demolizione, a checkpoint...). Quel che ne risulta è una modalità carriera molto longeva, affiancata da un comparto multiplayer che ci è parso convincente tanto offline

Blur offre gare vibranti e ricche di alternative, e un grande multiplayer. Ma la grafica non è il massimo.

(fino a 4 giocatori) che soprattutto online.

Fino a 20 piloti potranno darsi battaglia in Rete, ruota contro ruota, in gare vibranti di ogni tipo (ci sono anche le arene in stile *Twisted Metal*), per incrementare il proprio livello grazie a un sistema di gradi.

Le uniche perplessità emerse dalla nostra prova si concentrano sul comparto grafico del gioco.
È un vero peccato che Bizzarre Creations non sia riuscita a curare maggiormente questo aspetto del suo titolo: tra sfondi poco convincenti e una tavolozza di colori troppo saturi, l'impatto grafico di *Blur* risulta infatti notevolmente meno spettacolare rispetto a molti suoi diretti concorrenti (a cominciare da *Split/Second Velocity*). Ciò nonostante, le sue corse divertenti, l'ampia gamma di possibilità, un online possente (con più giocatori, anche se con meno opzioni di *ModNation Racers*) compensano in parte questo limite. Se cerchi un gioco alla *Mario Kart* ma con uno stile più realistico, beh, l'hai trovato.



■ Gare per tutti i gusti: con e senza power-up, di demolizione, a checkpoints, sfide testa a testa con i migliori piloti rivali...



■ I circuiti sono ambientati in grandi metropoli dal pianeta (questa è San Francisco). Alcuni presentano scorciatoie e biforcazioni.

» UN MULTIPLAYER CON TANTA ROBA

Uno dei punti di forza di *Blur* è indubbiamente il suo multiplayer: ore di divertimento sia online che offline.



SCHERMO CONDIVISO. Vari tipi di gara da goderti con altri 3 amici in split-screen sulla stessa console.



SFIDE ONLINE. Per migliorare il tuo grado potrai lanciarti nelle sfide online. Anche a squadre e di demolizione pura.



20 PILOTI ONLINE. Qui *Blur* dà la paga ai suoi rivali: *ModNation Racers* si ferma a 12 e *Split/Second Velocity* soltanto a 8.

GIUDIZIO

» PREGI
Gare adrenaliniche e sempre varie. Ottimo in multiplayer.

» DIFETTI
Graficamente si poteva fare di meglio: altri titoli sono molto più spettacolari.

Ti piacerà + di... SONIC & SEGA ALL STARS RACING



Ti piacerà − di... MODNATION RACERS



Voto	Categoria
80	**» GRAFICA** L'aspetto del titolo Activision che ci ha convinto di meno...
89	**» SONORO** Colonna sonora piacevole. Buoni gli effetti e il doppiaggio.
90	**» DIVERTIMENTO** Le corse sono a rotta di collo e piene di sorprese.
91	**» LONGEVITÀ** Completare tutte le sfide ti terrà impegnato a lungo.
VOTO 87	Un altro gioco di guida arcade divertente dopo *ModNation Racers*, ma con auto reali. Scelte grafiche discutibili.

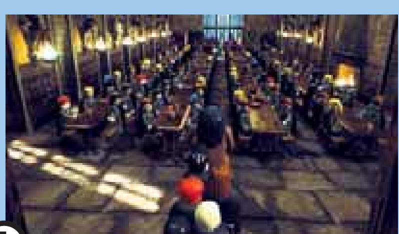


Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
TRAVELLER'S TALES
Produttore
WARNER BROS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
-
Risoluzione massima
1080P
Installazione
NO
Giocatori
1-2
Online
1-2
Salvataggi
PUNTI DI CONTROLLO
Sito Web
WWW.TTGAMES.COM



I momenti più memorabili dei primi 4 anni di Harry a Hogwarts sono stati ricreati alla perfezione.

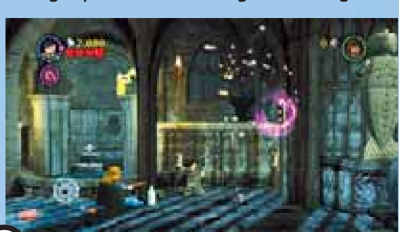
SCOPRI TUTTA LA MAGIA DI **HOGWARTS**



1 **COME NEI FILM.** Non solo l'evolversi della trama, ma anche il taglio dell'inquadratura è identico a quello delle pellicole di Harry.



2 **RACCOGLI I MATTONCINI.** Negli scenari sono disseminati dei mattoncini speciali: raccoglili per sbloccare tutti gli extra del gioco.



3 **VARIETÀ AL POTERE.** Ti aspettano combattimenti, la soluzione di rompicapi, sessioni di piattaforme e boss finali da sconfiggere.

MAGIA E AVENTURA NEL MONDO DEI **MATTONCINI LEGO**

LEGO Harry Potter: Anni 1-4

Divertiti con Harry nei suoi primi quattro anni a Hogwarts. Costruendo pezzo per pezzo, mattoncino per mattoncino, la tua carriera di maghetto...

Dopo le versioni a mattoncini di Batman, Indiana Jones e della saga di Star Wars, tocca ora all'universo di Harry Potter subire il "trattamento LEGO", con un titolo che narra i suoi primi quattro anni trascorsi nella scuola di Hogwarts. O, per metterla in altri termini, gli eventi de "La Pietra Filosofale", "La Camera dei Segreti", "Il Prigioniero di Azkaban" e "Il Calice di Fuoco".

Seguendo le meccaniche dei giochi LEGO precedenti, anche in questo caso siamo di fronte a un mix di salti e piattaforme, combattimenti e rompicapo. Solo che ora sono proprio questi ultimi a rivestire un ruolo di primo piano, obbligandoti a usare la magia per collocare dei mattoncini o smontare delle costruzioni per svelare oggetti nascosti. Poi, tra un enigma e l'altro, potrai far riposare il cervello affrontando api, ragni e altri animali, oppure volando sulla tua scopia. E sì, ovviamente potrai anche farti una partitina a Quidditch...

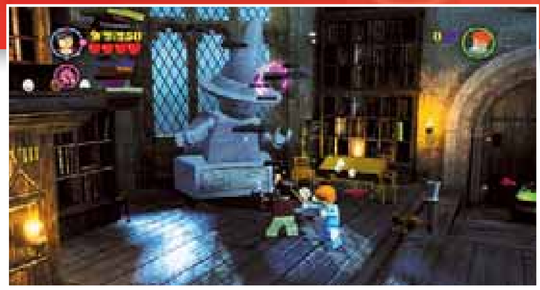
Come in tutti i titoli della serie, su schermo appariranno sempre due personaggi, e solo combinando le loro abilità specifiche (creare varchi, lanciare incantesimi speciali, etc) riuscirai ad avanzare. Giocando da solo potrai alternarti al controllo dei due personaggi, ma un amico potrà unirsi alla partita per darti una mano in qualsiasi momento, tanto sulla stessa console che online. Le missioni hanno sempre la struttura di divertenti avventure lineari, che seguono in ordine cronologico gli eventi delle quattro pellicole. E se in modali-



Controllerai più di 140 personaggi, sbloccandone di nuovi man mano che avanzi.



Non mancano le trovate carine: qui salterai di piattaforma in piattaforma, come se fossi una pedina degli scacchi.



Per risolvere determinati enigmi è necessario collaborare con l'altro personaggio. Se giochi da solo, ci penserà la console a controllarlo.



Harry Potter affronterà nemici come il basilisco e il troll. Grazie alla sua magia non saranno un problema...





tà storia sarai in genere alla guida sempre di Harry, Ron e Hermione, in quella di gioco libero potrai ripetere le missioni completate scorazzando per Hogwarts con una coppia qualsiasi di personaggi sbloccati (in tutto sono più di 140).

L'ambientazione di gioco è ottima, e cala a meraviglia nell'universo di Harry Potter. Merito della sensazionale colonna sonora dei quattro film, ma anche e

Magia, umorismo ed emozioni ti aspettano a Hogwarts. Rivivi le prime quattro avventure di Harry!

soprattutto del buon lavoro svolto da Traveller's Tales sul versante grafico. All'apparenza semplice e infantile, in perfetto stile LEGO, la grafica del gioco ricrea con precisione tutti gli scenari dei film, impreziosendoli con effetti convincenti. Ma il dettaglio che abbiamo apprezzato di più è che, esattamente come avviene nella saga cinematografica, il gioco muta progressivamente, diventando sempre più oscuro man mano che passano gli anni in quel di Hogwarts. Non che questo renda l'esperienza di chi impugna il pad meno spensierata, intendiamoci: l'ironia è da sempre una colonna portante di qualsiasi titolo della serie LEGO, e questo *Harry Potter Anni 1-4* non ha alcuna intenzione di infrangere la regola, presentando al contrario situazioni esilaranti e gag fuori di testa a nastro. In definitiva si tratta di un titolo molto curato, che manderà in brodo di giuggiole i fan di Harry Potter e che può essere giocato da assieme da tutta la famiglia.



I boss finali non sono difficili da sconfiggere: basta scoprire di volta in volta il loro punto vulnerabile e ripetere lo schema di attacco.



Potrai contare su numerosi incantesimi, per quanto il più utilizzato sarà Wingardium Leviosa, che serve a spostare i mattoncini.

VISITA L'INCREDIBILE DIAGON ALLEY

Per spendere i mattoncini LEGO raccolti durante le missioni, dovrai far visita ai vari negozi del Diagon Alley.



IL DIAGON ALLEY. Da qui potrai accedere a tutti i negozi di magia del mondo di Harry Potter.



L'EMPORIO DEL GUFO. Qui potrai acquistare vari incatesimi grazie ai mattoncini raccolti durante il gioco.



IL PAIOLO MAGICO. Ti permette di rigiocare con altri personaggi le missioni già superate, e di visualizzare i filmati.

GIUDIZIO

» PREGI

Semplice, intuitivo e soprattutto molto divertente. Carico di ironia fino alla fine.

» DIFETTI

Le missioni si fanno presto ripetitive e il livello di difficoltà è davvero troppo basso.

Ti piacerà di... **LEGO INDIANA JONES**



Ti piacerà di... **LEGO STAR WARS COMPLETE**



80	**» GRAFICA** Un ottimo connubio tra lo stile dei film e i mattoncini LEGO.
90	**» SONORO** Davvero impressionante, grazie alle musiche originali dei film.
80	**» DIVERTIMENTO** L'umorismo non manca; enigmi e combattimenti divertono.
82	**» LONGEVITÀ** Otto ore per finirlo, molte di più per completarlo al 100%.
VOTO 82	Un'avventura piacevola e molto ironica, con piattaforme, enigmi, magia e tutta l'atmosfera delle pellicole.





Nei panni del semidio Perseo affronterai creature mitologiche di ogni tipo in questo gioco d'azione e avventura.

Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
GAME REPUBLIC
Produttore
NAMCO BANDAI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 49,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-2
Online
-
Salvataggi
A FINE LIVELLO
Sito Web
HTTP://CLASHOFTHETITANS.NAMCOBANDAIGAMES.EU/

SOLO CONTRO GLI DEI DELL'**OLIMPO.** DOVE L'HAI GIÀ SENTITA?

Scontro tra Titani

Con un po' di ritardo rispetto all'omonimo film, arriva su PS3 l'adattamento ufficiale. Pronto ad ammucchiare carcasse di creature mitologiche?

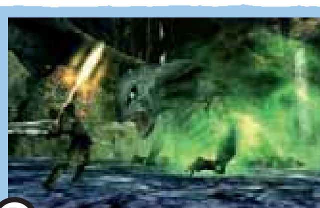
La compagnia dei titoli d'azione in stile *God of War* continua ad allargarsi. Dopo *Dante's Inferno* ecco questo *Scontro tra Titani*, che del gioco Sony riprende non solo la filosofia di base (morte e distruzione, essenzialmente), ma anche l'ambientazione, fatta di creature mitologiche e mostri enormi.

Del resto la trama si basa, con gli adattamenti del caso, su quella dell'omonimo film. Nei panni del semidio Perseo, pertanto, dovrai lottare per la vita della principessa Andromeda. Più facile a dirsi che a farsi, visto che il cammino ti sarà sbarrato dai mefistofelici piani di Ade, il dio degli Inferi. Dovrai quindi affrontare una schiera infinita di creature della mitologia (più o meno) greca, come satiri, scorpioni o il temibile Kraken, impiegando diverse combo d'attacco. Come sempre in questi casi, a un tasto è assegnato l'attacco debole, all'altro l'attacco forte. Cosa differenzia questo titolo dal capostipite *God of War*? Essenzialmente il gran scialare di armi secondarie: potrai usarne più di 80, ciascuna dotata dei suoi attacchi speciali, da "caricare" assorbendo le anime dei nemici. Armi che saranno gli stessi nemici peraltro a fornirti: basterà strapparle loro tramite un semplice Quick Time Event. LA gran quantità di armi, che potrai anche migliorare in vari aspetti, sommata alla spettacolari-

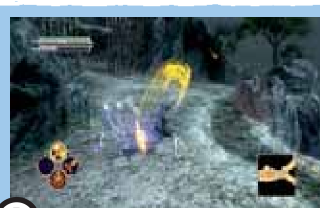


Oltre a Perseo, la trama presenta molti altri personaggi della mitologia greca, come Zeus, Andromeda e Ade.

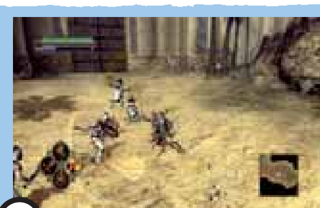
NEANCHE L'IRA DEGLI DEI PUÒ FERMARTI



1 **ESSERI INFERNALI.** Sono oltre 100 i tipi di mostri da affrontare. Non manca ovviamente una buona dose di enormi boss finali.



2 **IL SEMIDIO DEMOLITORE.** Combinando i tre tipi di attacchi potrai realizzare varie tipologie di combo per fare a pezzi i tuoi nemici.



3 **E LA SFIDA CONTINUA.** Completate le 80 missioni della campagna principale, potrai affrontare le sfide extra per migliorare il personaggio



■ I combattimenti sono un turbine di azione, nella quale si succedono attacchi, schivate e spettacolari contrattacchi.



■ Usa con intelligenza le armi, sfruttando i punti deboli di ogni mostro: archi per quelli veloci, mazze e asce per i giganti, e così via.



■ In alcune missioni sarai affiancato da un altro guerriero, il cui controllo può essere affidato alla console o a un altro giocatore.





tà dei combattimenti, compensa almeno in parte una struttura di gioco molto semplice, che si riduce a uno scontro dietro l'altro. La campagna si compone infatti di una serie di missioni, ma queste hanno luogo all'interno di scenari dalle dimensioni limitate e con obiettivi sempre uguali (trova un oggetto, elimina un certo numero di nemici, etc.). Il che non è il massimo per un gioco di questo tipo, non aiuta affatto il giocatore a calarsi nella storia, tanto più che gli scenari si ripetono varie volte nel corso dell'avventura. Il sistema di controllo è più che collaudato, i combattimenti con le creature più colossali sono memorabili e la possibilità di giocare la maggior parte delle missioni in cooperativa con un amico magari aiuta, ma la sensazione è quella di un'ambientazione troppo asfittica.

Un'avventura mitologica tutta azione, che dimostra come non sempre i giochi basati sui film siano tutti da buttare.

Tecnicamente non siamo certo di fronte a un miracolo: la grafica è pulita, alcuni scenari e determinati effetti sono piacevoli, ma molti altri elementi sono troppo semplici e nulla lascia a bocca aperta. Alla fine è chiaro che *Scontro tra Titani* non abbia la qualità sopraffina di un *God of War III* né la quantità di un *Dante's Inferno*, ma se ti piace il fantasy mitologico, ti interessa solo l'azione e magari ti è piaciuto il film, potrebbe interessarti. Non aspettarti miracoli, però: anche se meno che in altri giochi, la maledizione del gioco su licenza colpisce ancora... ■



Gli scenari sono piuttosto ristretti. In compenso offrono percorsi alternativi per trovare gli oggetti utili a potenziare le armi.



■ Molte scene del gioco sono state riprese dalla pellicola. Incluse le parti in cui questa faceva il verso al film originale del 1981.

» PERSEO, UN SEMIDIO ARMATO FINO AI DENTI

Le armi secondarie utilizzabili nel gioco sono oltre 80. Ognuna è dotata di attacchi e poteri speciali differenti.



AFFERRA. Dopo averli indeboliti, potrai sottrarre ai nemici le loro armi mediante un semplice minigioco basato sui riflessi.



PIÙ POTERE. Migliora le armi (attacco, difesa e nuovi colpi) raccogliendo gli oggetti nascosti in vasi e barili.



FORZA. Assorbi le anime dei tuoi nemici per riempire la barra degli attacchi speciali e scatenare dei colpi devastanti.

GIUDIZIO

» PREGI

Combattimenti molto spettacolari. Grande varietà di armi personalizzabili.

» DIFETTI

La struttura di gioco si limita a una serie di scontri. Clonazione eccessiva dei livelli.

Ti piacerà di meno di... DANTE'S INFERNO



Ti piacerà di meno di... GOD OF WAR 3



70	**» GRAFICA** Non siamo ai livelli dei maggiori esponenti del genere.
69	**» SONORO** Effetti sonori senza infamia e senza lode e colonna sonora dozzinale.
73	**» DIVERTIMENTO** Soprattutto se giocato in due, può piacere a chi ama l'azione pura.
75	**» LONGEVITÀ** 80 missioni lunghe ma ripetitive. Poi ci sono le sfide extra.
VOTO 72	Un gioco d'azione e avventura alla *God of War*, ma decisamente molto meno spettacolare, vario e divertente.



12

Genere	GIOCO DI RUOLO
Sviluppatore	NIPPON ICHI SOFTWARE
Produttore	IDEA FACTORY
Uscita	DISPONIBILE
Prezzo	€ 49,90
Testi	INGLESE
Parlato	INGLESE
Risoluzione massima	1080P
Installazione	-
Giocatori	1
Online	NO
Salvataggi	IN PUNTI PRESTABILITI
Sito Web	NISAMERICA.COM/GAMES/TRINITYUNIVERSE



Le battaglie offrono numerose opzioni tattiche, ma il sistema di gioco e la difficoltà generalmente bassa non stimolano mai a esplorarne l'utilità.



L'umorismo tipicamente giapponese permea ogni dialogo… ovvero più della metà del tempo di gioco effettivo…



Nei dungeon, avrai un limite di tempo che ti costringerà a decidere se tentare la fortuna o concentrarti sull'obiettivo.

IDEA FACTORY FONDE DUE CLASSICI DEL **GDR NIPPONICO**

Trinity Universe

I protagonisti di *Disgaea* e di *Atelier* si incontrano in un GdR umoristico e dalle meccaniche complesse e immediate.

Nel Netherverse, la pace e l'ordine vengono mantenuti dal rituale periodico nel quale il Demon God King viene tramutato in una gemma magica. L'ultimo Demon God King (più Dog che God, a giudicare dalle orecchie) ha però deciso di sottrarsi al rituale e, di conseguenza, è scoppiato il caos. Questo l'antefatto di *Trinity Universe*, GdR che fonde i personaggi di due saghe ben note agli appassionati del genere: *Disgaea* e *Atelier*. Dopo aver scelto se guidare il Demon Dog King o la valchiria Rizelea, scelta che cambierà lievemente la difficoltà e le meccaniche di gioco, ti lancerai in un'avventura che, pur non essendo priva di spunti originali, non riesce a emergere dal gruppone dei GdR di terza fila.

Il sistema di combattimento, un mix di turni e tempo reale, presenta molte opzioni, ma è tra gli elementi meno riusciti del gioco. Per la maggior parte del tempo, potrai dimenticarti delle combo e pestare sui tasti per tritare i nemici. Il colmo dell'assurdo è che avrai a disposizione tecniche molto potenti che però non userai che molto di rado. Anche il sistema di gestione dell'equipaggiamento e dei potenziamenti è realizzato in modo pedestre, e non consente neanche di paragonare tra loro gli oggetti.

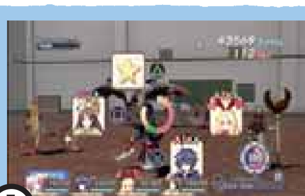
Dal punto di vista narrativo, *Trinity Universe* è pervaso da uno humour che può anche risultare gradevole, ma gli estenuanti dialoghi e la trama demenzialeti metteranno a dura prova. C'è di meglio in giro.



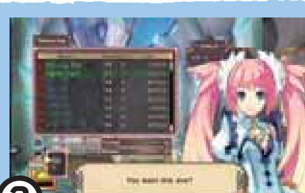
Il curatissimo design dei protagonisti è uno degli aspetti migliori del gioco.

» SCELTE DI **CLASSE**

Il gioco è basato su due elementi: l'esplorazione di dungeon con elementi generati casualmente, e la sintetizzazione di oggetti tramite gli "ingredienti" recuperati in battaglia.



1 **BATTAGLIA.** Se scegli Kanata, il gioco sarà incentrato sul combattimento e sarà (ancora) più facile.



2 **SINTESI.** La maggior parte delle armi migliori la otterrai così, ma anche questo sistema è poco pratico.

GIUDIZIO

» PREGI
Svagato, immediato, buon numero di opzioni tattiche nei combattimenti.

» DIFETTI
Graficamente superato, troppo pieno di dialoghi, sistema di gioco spesso fallato.

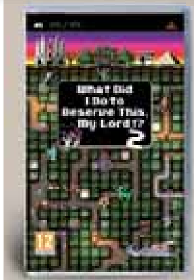
75	**» GRAFICA** Bella durante i dialoghi ma sorpassata durante i combattimenti.
69	**» SONORO** Dialoghi solo in inglese e colonna sonora dimenticabile.
59	**» DIVERTIMENTO** Combattimenti anche interessanti, storia e sistema di gioco mediocri.
71	**» LONGEVITÀ** 25 ore circa, ma dipende molto da quanti dunegon opzionali esplorerai.
VOTO 69	Un titolo a cui dare una possibilità, soprattutto se ami i GdR e un certo tipo di umorismo demenziale "alla giapponese".

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



12

Genere
STRATEGIA

Sviluppatore
ACQUIRE

Produttore
NIPPON ICHI SOFTWARE

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
PSN € 29,99 / UMD € 39,90

Testi
INGLESE

Parlato
-

Giocatori
1

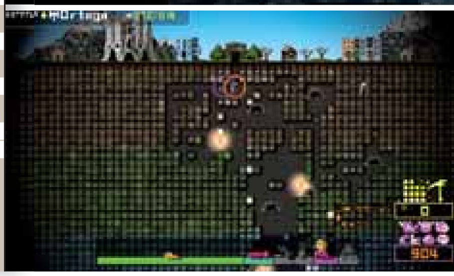
Online
NO

Salvataggi
DOPO OGNI MISSIONE

Sito Web
WWW.NISAMERICA.COM/GAMES/MYLORD2



Badman è tornato e cerca un nuovo Dio della Distruzione per scavare dungeon e popolarli di mostruosità. Accetti il lavoro?







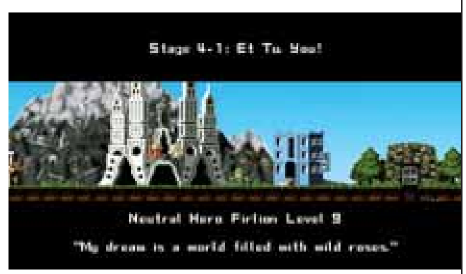
UN **BLOB** A COLAZIONE

What Did I Do To Deserve This, My Lord!? 2

La serie più malefica di sempre torna a frustrarti con eroi da trucidare, amenità da nutrire e poche novità di rilievo.

Nella tua carriera di videogiocatore sei stato un cavaliere, un marine, il centravanti della nazionale. Difficilmente, però, hai vestito i panni di un piccone! Per assecondare i piani di conquista del perfido Badman dovrai distruggere i blocchi a schermo e scavare dungeon sotterranei, dando così origine a streghe, golem, dragoni e mostri di ogni genere. Se saprai regolare l'ecosistema e creare i percorsi più indicati, le tue creature si divoreranno a vicenda, si moltiplicheranno e faranno prosperare la tua armata. Solo in questo modo potrai contrastare gli eroi che, in otto diverse aree, si insinueranno lungo i cunicoli per rapire Badman.

I parametri da considerare sono moltissimi: la presenza di mana nel terreno, i movimenti di ogni specie, le mutazioni dovute alla scarsità di cibo. Dovrai comprendere le dinamiche di gioco e affidarti alla fortuna, perché ogni errore può compromettere un'intera missione e l'impossibilità di salvare dopo ogni singolo stage aumenta a dismisura il livello di frustrazione. Lo scarno comparto visivo e la semplicità dei controlli focalizzano l'attenzione sull'aspetto gestionale, ma allo stesso tempo sottolineano la ripetitività delle meccaniche e definiscono il titolo per quello che è: un prodotto interessante, ma destinato a pochi impavidi.



Con il piccone potrai uccidere le tue creature, dissolvere alcuni oggetti o macinare funghi speciali, ma i colpi non sono infiniti.

SELEZIONE INNATURALE

Rompi i blocchi verdi e quelli luccicanti per dare origine a gelatine e spiriti, che porteranno mana e sostanze nutritive di blocco in blocco.



1 **PIRAMIDE ALIMENTARE.** I blob sono preda degli insetti, divorati dagli uomini lucertola. I mostri variano di area in area.



2 **MUTAZIONI.** In particolari condizioni, le creature mutano o diventano più potenti. C'è sempre un prezzo da pagare, però...



Per evocare i mostri più potenti dovrai portare un blocco al livello 3, isolarlo, creare una runa e infine nutrirla. Semplice, già...

GIUDIZIO

» PREGI
Meccaniche profonde, dialoghi divertenti, elevato tasso di sfida...

» DIFETTI
...che sfocia spesso in frustrazione. Qualità tecnica non pervenuta.

68	**» GRAFICA** Il richiamo agli 8 bit è funzionale, ma non è esattamente un bel vedere.
62	**» SONORO** Due melodie ripetute a oltranza, il farfugliare di Badman, pochi effetti.
83	**» DIVERTIMENTO** Originale e accattivante, ma non perfetto. È estremamente difficile.
84	**» LONGEVITÀ** Storia, sfide impossibili e livelli scaricabili. L'UMD include il primo capitolo.
VOTO 74	Sa farsi amare e odiare insieme. Per apprezzarlo servono genio, passione per gli strategici e spiccate tendenze masochistiche.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

PS3 ■ ETÀ: 18+ ■ AVVENTURA ■ UBISOFT ■ DISPONIBILE ■ € 39,90
■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORE ■ 720P ■ HTTP://ASSASSINSCREED.IT.UBI.COM/ASSASSINS-CREED-2

Assassin's Creed II Complete Edition



■ L'avventura di Ezio Auditore offerta nella sua veste completa, come avrebbe dovuto essere fin dall'inizio...

Dopo l'uscita di *Assassin's Creed II*, Ubisoft ha messo a disposizione dei giocatori alcuni contenuti scaricabili (La Battaglia di Forlì e Il Falò delle Vanità) che completano la storia della lotta tra Ezio Auditore e la setta dei Templari. Questi contenuti sono ora il piatto forte di questo nuovo pacchetto, denominato non a caso *Complete Edition*: sono infatti presenti anche tre nuovi scenari segreti, in precedenza esclusivi delle versioni limitate, e nuovi filmati che aggiungeranno ulteriore pathos alla storia che già conosci. Occhio a cosa compri: nei negozi c'è anche un bundle denominato *Movie Edition*, che contiene il cortometraggio "Lineage" e gli scenari segreti, ma non i due DLC. ■





■ I due pacchetti extra offrono solo 2-3 ore di gioco in più.



» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
89	91	92	93

VOTO 91 — I contenuti extra non cambiano il valore del gioco, ma almeno il tutto è offerto a prezzo budget. Se non hai *AC II*, è da non perdere.

PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ SPORT ■ UBISOFT ■ DISPONIBILE ■ € 34,90
■ ITALIANO ■ 1-4 GIOCATORI ■ 720P ■ WWW.PUREFOOTBALLGAME.COM

Pure Football

Approfittando della febbre dei Mondiali, Ubisoft tenta di rifilare ai meno attenti un gioco di calcio in stile arcade di qualità aberrante. Partite 5 contro 5 e un sistema di controllo un po' grezzo si accompagnano a una grafica inadeguata perfino per un titolo PS2. Scarse le opzioni multiplayer: fino a 4 giocatori con la stessa console ma solo 2 online. La modalità Carriera è realizzata discretamente, ma potendo avere allo stesso prezzo *FIFA 10*, *PES 2010* o perfino *FIFA Street 3*, chi sceglierebbe mai *Pure Football*? ■



■ A causa dei pessimi controlli, anche realizzare le azioni più semplici è un'impresa.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
45	50	50	57

VOTO 45 — Un arcade calcistico tecnicamente scarso e con un pessimo sistema di controllo. Stanne accuratamente alla larga.

PS3 ■ ETÀ: 12+ ■ MUSICALE ■ EA GAMES ■ DISPONIBILE ■ € 64,90
■ ITALIANO ■ 1-8 GIOCATORI ■ 720P ■ WWW.GREENDAYROCKBAND.COM

Green Day Rock Band

I fan dei Green Day possono festeggiare, dato che il nuovo titolo della serie *Rock Band* è interamente dedicato al famoso gruppo punk-rock californiano. Con 47 tra i migliori brani della band, un centinaio di foto del gruppo e oltre 40 minuti di materiale inedito (interviste, errori, gag...) e grazie alle numerose opzioni a disposizione, *Green Day Rock Band* è un ottimo capitolo della serie... ma se non sei un fan del gruppo, potresti apprezzare uscite precedenti, decisamente molto più soddisfacenti per contenuti e varietà. ■



■ Come ogni *Rock Band* che si rispetti, si tratta di un'esperienza multistrumento

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
80	88	89	84

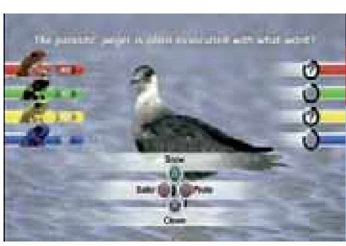
VOTO 81 — Su *Rock Band* c'è poco da dire, quindi dipende da quanto ti piacciono i Green Day. Logicamente si tratta di un prodotto per soli fan.

E ANCORA...

PS3 ■ 7+ ■ PARTY GAME ■ BLACK BEAN GAMES ■ DISPONIBILE
■ € 49,90 ■ ITA. ■ 1-4 GIOC. ■ WWW.NATGEOQUIZ.BLACKBEANGAMES.COM

» Nat Geo Quiz! Wild Life

Black Bean si lancia nel settore dei party games con una licenza di lusso e la collaborazione di Claudio Bisio. Rispetto alla serie *Buzz!*, il titolo offre una grafica più spartana e una minore varietà di prove, ma soprattutto è limitato dalla sua natura "specialistica". ■



VOTO 70 — Piacevole da giocare, ma con poche opzioni e forzatamente meno vario del concorrente Sony.

PSP ■ 12+ ■ AVVENTURA ■ UBISOFT ■ DISPONIBILE
■ € 29,90 ■ ITALIANO ■ 1 GIOCATORE ■ WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

» Prince of Persia Le Sabbie Dimenticate

La versione PSP dell'ultima avventura del Principe non ha nulla a che vedere con quella PS3. Non solo perché è caratterizzata da una struttura 2D, ma soprattutto perchè il titolo per PSP è nettamente migliore del gioco PS3, considerate le capacità delle macchine in questione. ■

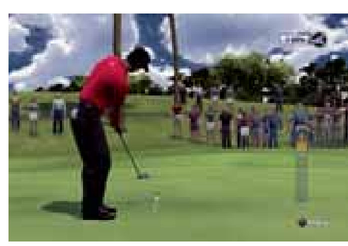


VOTO 80 — Un'avventura semplice e divertente, che risulta decisamente superiore alla deludente versione PS3.

PS3 ■ 3+ ■ SPORT ■ EA SPORTS ■ DISPONIBILE
■ € 67,99 ■ INGLESE ■ 1-24 GIOC. ■ TIGERWOODSPGATOUR.EASPORTS.COM

» Tiger Woods PGA Tour Golf 11

Il migliore simulatore di golf ritorna più completo che mai: licenza della Ryder Club, Online per due squadre di dodici giocatori ciascuna e supporto per PlayStation Move garantito via aggiornamento. Se il golf riesce anche solo a incuriosirti, non perderti questo titolo. ■



VOTO 89 — Non "un" simulatore di golf, ma "IL" simulatore di golf. Se ti piace questo sport, prendilo senza pensarci su.

Tira fuori il massimo dalla tua PlayStation!

Le migliori periferiche per sfruttare al 100% PS3, PS2 e PSP.

COME IN **SALA GIOCHI**

TIPO	**ARCADE STICK**
COMPATIBILE	**PS3**
PRODUTTORE	**HORI**
PREZZO	**€ 139,99**
SITO WEB	**WWW.SHINESTAR.COM**

Real Arcade Pro 3



PLAY generation LA PERIFERICA DEL MESE

Se sei un fan dei picchiaduro, e cerchi uno stick di qualità per goderteli al meglio, ecco un'ottima opzione dal miglior produttore giapponese.

CARATTERISTICHE. Una levetta e otto tasti, disposti come quelli dei cabinati da sala giochi. Questo tipo di stick è perfetto per i picchiaduro, ma anche per sparatutto a scorrimento, puzzle game e altri generi "da sala".

LEVETTA. Resistente e solida, di marca Sanwa (uno dei migliori produttori di componenti per cabinati), con restrittore quadrato, caratterizzata da una notevole precisione e un'eccellente resistenza all'uso anche intensivo.

TASTI. Di marca Hori, sono grandi e rispondono bene, e anch'essi resistono bene all'uso senza "infossarsi". Se però ti piace modificare gli stick e vuoi cambiarli con quelli di un'altra marca, il sistema è semplice e senza saldature.

EXTRA. La connessione USB permette di usarlo anche su un PC. Inoltre, lo stick presenta un interruttore che permette di scegliere il comportamento della levetta (crocetta digitale o uno degli stick analogici del pad). È anche presente una modalità Turbo, pensata per gli sparatutto a scorrimento.

RIFINITURE. Hori è sinonimo di periferiche di qualità, e questo stick non fa eccezione. È di grandi dimensioni, ma non mostruoso, e abbastanza pesante da offrire una buona stabilità. Base e parte superiore sono di metallo, il resto di plastica resistente. Inoltre, la periferica è facile da aprire e modificare a piacimento con parti di ricambio.

» **GIUDIZIO: ECCELLENTE**
Imprescindibile per chi ama i picchiaduro, è uno stick grande, preciso e ben fatto, anche se non è economico.

Lo stick è praticamente identico a quelli dei cabinati da sala, con qualche extra come il Turbo.

E INOLTRE...

PS3 | € 129,90 | LOGITECH | WWW.LOGITECH.COM

Harmony 700 + adattatore



Hai una TV, un lettore DVD, varie console, un impianto 5.1. Ciascuno con il suo telecomando. Per evitare confusione, Logitech propone una serie di telecomandi universali che possono essere interamente configurati e programmati, in modo da controllare diversi apparecchi con un singolo telecomando. Inoltre, è anche possibile programmare funzioni speciali, ad esempio accendere la TV direttamente sul canale della console e contemporaneamente accendere PS3 e impianto audio. Per navigare i menu di PS3, però, è necessario un adattatore extra, che costa 49 euro.

» **GIUDIZIO: MOLTO BUONO**

PS3 | € 10,90 | 4GAMERS | WWW.ZZZZZZZZ

Compact Racing Wheel

Un volante molto semplice, in cui incastrare il pad di PS3 per controllare più agevolmente i giochi di guida che supportano i sensori di movimento. Per quello che promette non è affatto male, in particolare grazie a una buona scelta dei materiali. Peccato, però, che l'utilità della periferica sia decisamente limitata, dal momento che i titoli del genere che supportano l'opzione dei sensori di movimento sono molto pochi (*MotorStorm*, *WipEout* e pochi altri) e che, in generale, i controlli "classici" sono molto più precisi.



» **GIUDIZIO: BUONO**

PSP | € 29,90 | DATEL | WWW.DATEL.CO.UK

MAX Expandable Memory Adapter

Un pratico adattatore che permette di utilizzare card miniSD nello slot Memory Stick di PSP. In questo modo, potrai utilizzare card con una capienza massima di 8 GB, il che può tornare molto utile per acquistare e scaricare giochi dal PlayStation Store e portare sempre con sé musica e filmati. Inoltre, non è superfluo ricordare che le miniSD costano molto, molto meno delle Memory Stick, quindi i vantaggi economici sono evidenti. L'adattatore è disponibile nei negozi venduto separatamente oppure in bundle con una Memory Stick da 1 GB.



» **GIUDIZIO: ECCELLENTE**

PER MUSICISTI **ESIGENTI**

TIPO	**BATTERIA**
COMPATIBILE	**PS3 E PS2**
PRODUTTORE	**LOGITECH**
PREZZO	**€ 199,90**
SITO WEB	**WWW.LOGITECH.COM**

Wireless Drum Controller

Se ti piacciono le serie *Rock Band* e *Guitar Hero*, probabilmente hai già una batteria. Questa, però, è veramente di un altro pianeta...



CARATTERISTICHE. Come la chitarra descritta sotto, la batteria è basata sul modello prodotto da Activision e include quindi tre tamburi, due piatti e un pedale, con l'opzione di poterne collegare un secondo. È abbastanza facile da montare, e le parti di cui è composta sono regolabili grazie a dei morsetti, con la possibilità di cambiare la disposizione dei tamburi. Richiede due pile AA.

TAMBURI. Tre, più due piatti, indipendenti l'uno dall'altro e regolabili a piacimento. Sono molto ben rifiniti, di una gomma piuttosto resistente, e rumorosi al punto giusto, né troppo né poco.

PEDALE. Interamente di plastica, anche se la parte a contatto col piede è rivestita di metallo. Sembra un po' fragile, ma si è rivelato invece piuttosto resistente alle partite più infuocate. Nella parte inferiore è presente una rotellina che permette di regolarne la resistenza.

EXTRA. La confezione include anche due pile, un quadro con i controlli del pad (anch'esso regolabile), due bacchette di legno e un dongle wireless per permettere alla console di ricevere il segnale della periferica.

RIFINITURE. La qualità è leggermente inferiore a quella della chitarra. La base e le barre che sostengono i piatti sono di metallo, ma il resto (morsetti, pedale...) è interamente di plastica. Tuttavia, questo è compensato dal fatto che la batteria è interamente regolabile, e piuttosto resistente.

Ciascuna parte della batteria può essere regolata in maniera indipendente, diversamente da altre periferiche simili.

» GIUDIZIO: MOLTO BUONO

Se cerchi una periferica di qualità, è la batteria per te. Ci sono modelli molto simili e più economici, ma non sono altrettanto resistenti.

PREPARATI AL **CONCERTO** DELLA TUA VITA

TIPO	**CHITARRA**
COMPATIBILE	**PS3 E PS2**
PRODUTTORE	**LOGITECH**
PREZZO	**€ 199,90**
SITO WEB	**WWW.LOGITECH.COM**

Wireless Guitar Controller

Completamente in legno, pesante circa 3,5 kg (come quelle vere!) e silenziosissima. Cosa chiedere di più a una chitarra per PS3?

CARATTERISTICHE. Una chitarra wireless basata su quella di *GH* (ma compatibile anche con *Rock Band*), con i normali cinque tasti colorati, pannello tattile e tutte le altre funzioni "di serie". Richiede due pile AA.

TASTI. I normali cinque tasti colorati, distanziati allo stesso modo delle chitarre "standard" e con una buona corsa, sono silenziosissimi da premere. Non mancano nemmeno i tasti **Select** e **Start**, camuffati elegantemente tra i rivetti della chitarra, e un tasto Starpower posto accanto alla levetta..

LEVETTE. Ce ne sono due, una per il vibrato, per modulare il suono delle note più lunghe, e naturalmente la "pinna" per suonare le note. Quest'ultima è veramente eccellente: piacevole al tatto, molto solida e , soprattutto, molto più silenziosa di quella del modello standard.

EXTRA. La chitarra include due batterie, una tracolla e il dongle USB che permette di collegarla a PS3. Nel corpo della chitarra è presente una croce direzionale che permette di navigare i menu.

RIFINITURE. Veramente eccellenti e di altissima qualità: la chitarra è realizzata interamente in legno, pesa intorno ai 3,5 kg e presenta alcune parti cromate. Sembra (quasi) vera...

» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Non troverai sulla piazza una chitarra migliore per rifiniture e qualità dei materiali. Peccato sia anche la più cara.



Una splendida periferica in legno, con eccellenti rifiniture, basata sulla chitarra ufficiale di *GH*... ma con qualcosa in più.

I NOSTRI FAVORITI

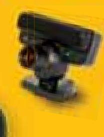
IL MEGLIO PER PS3



1 **DUAL SHOCK 3**
» SONY » € 59,90
Tutti i pregi del Sixaxis con il bonus della vibrazione, finalmente.



2 **HIGH END HDMI CABLE FOR PS3**
» SPEEDLINK » € 19,95
Un'ottima opzione per collegare la tua PS3 a uno schermo HD.



3 **PLAYSTATION EYE**
» SONY » € 39,90
L'evoluzione dell'EyeToy su PS3, una telecamera dalle eccellenti prestazioni.

VOLANTI



1 **LOGITECH G25**
» LOGITECH » € 299,95
Per qualità, funzioni e rifiniture, il miglior volante per PS2 e PS3.



2 **DRIVING FORCE GT**
» LOGITECH » € 149,00
Il volante ufficiale di *GT5 Prologue* è uno dei migliori sul mercato.



3 **TOP DRIVE RF**
» LOGIC 3 » € 59,90
Volante wireless, dal costo basso e compatibile con PS3, PS2 e anche PC!

SISTEMI AUDIO



1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
» LOGITECH » € 399,00
Il miglior impianto 5.1 sulla piazza, in tutti i sensi. Ma è piuttosto caro.

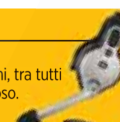


2 **GIGAWORKS G550W**
» CREATIVE » € 449
Benché caro, è molto potente. E soprattutto è wireless!



3 **SOUND STAGE 5.1**
» LOGIC 3 » € 399,00
Offre un buon effetto 5.1, è facile da installare ed evita grovigli di cavi.

HEADSET



1 **MOBILE PRO HEADSET**
» LOGITECH » € 69,95
Uno dei migliori per qualità e prestazioni, tra tutti quelli provati. Purtroppo, è un po' costoso.

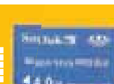


2 **HEADSET BLUETOOTH**
» SONY » € 39,99
L'headset ufficiale di Sony per PS3. Ottimo, ma non il migliore.



3 **JABRA BT 2015**
» JABRA » € 29,99
Un'ottima scelta, che offre risultati convincenti a un prezzo irresistibile.

IL MEGLIO PER PSP



1 **MEMORY STICK 4GB**
» SANDISK » € 16,95
Tanto spazio in più per immagazzinare tutto quello che vuoi.



2 **PLAYGEAR POCKET**
» LOGITECH » € 19,95
Una vera e propria corazza per non rovinare la tua console preferita.

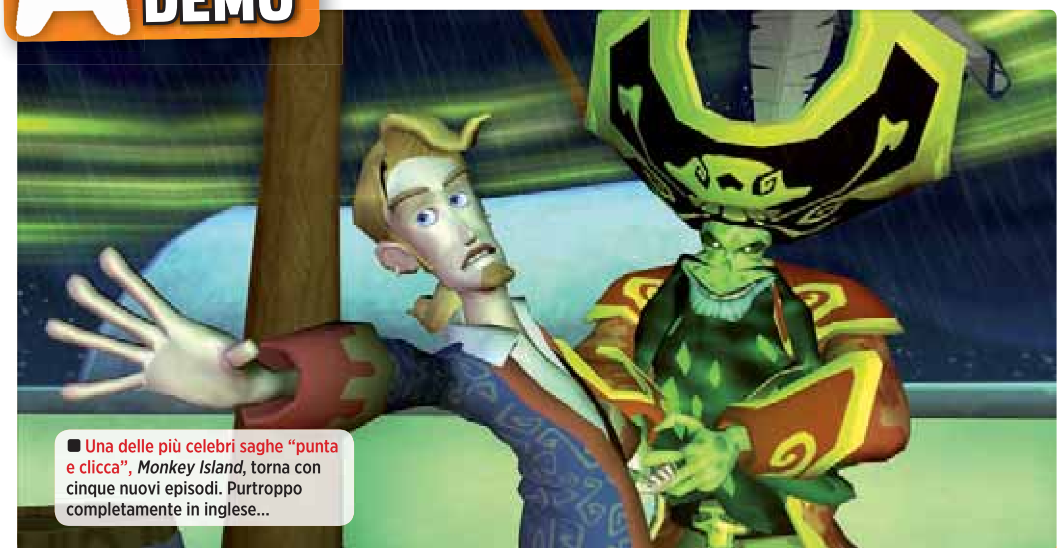


3 **GO! EXPLORE**
» SONY » € 120
Un "gadget" che converte la tua PSP in un GPS. Peccato per il prezzo.

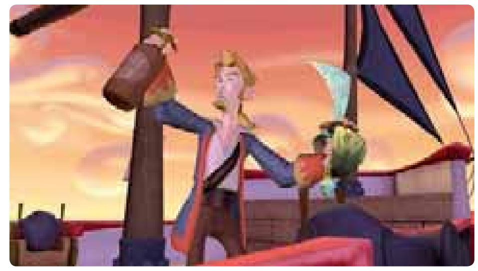
DEMO GRATUITE, OGGETTI DI GIOCO, FILMATI, ESPANSIONI...

Il meglio del PlayStation Store

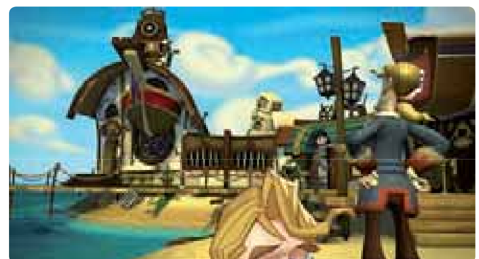
DEMO



Una delle più celebri saghe "punta e clicca", *Monkey Island*, torna con cinque nuovi episodi. Purtroppo completamente in inglese...



Con la demo scaricherai il primo capitolo del gioco. Per proseguire oltre il prologo, però, dovrai acquistare un codice di sblocco.





GRATIS | AVVENTURA | LUCASARTS | 227 MB | INGLESE | 1 GIOCATORE | 3+

Tales of Monkey Island

Uscita un anno fa per PC e Nintendo Wii, l'avventura grafica di Telltale Games sbarca anche su PSN suddivisa in cinque episodi. Per chi ha amato gli storici *Monkey Island* su Amiga, rituffarsi "nel profondo dei Caraibi" è praticamente un obbligo morale. Per i novizi o per i più diffidenti, invece, LucasArts ha confezionato una mini-demo tratta dal primo capitolo, *Launch of the Screaming Narwhal*. Vestirai i panni di Guybrush Threepwood, temibile pirata, e dovrai saltare a bordo del galeone di Elaine Marley per salvarla dallo zombie LeChuck. Te la vedrai con enigmi a base di scimmie, caramelle, barili di grog e birre maledette: tutti elementi da individuare nello scenario e combinare grazie al pratico sistema di controllo, adattato con maestria alle caratteristiche del DualShock 3. Un "punta e clicca" da provare assolutamente, a patto di conoscere l'inglese.

GRATIS | GUIDA | SONY | ITALIANO | 1-4 GIOCATORI

ModNation Racers



Non hai ancora assaggiato l'asfalto di *ModNation*? Approfitta di questa demo per salire sul tuo kart e affrontare salti, esplosioni e folli derapate, gareggiando con tre amici a schermo condiviso o sperimentando alcune funzioni del ricchissimo editor. Le modalità online, naturalmente, sono bloccate.

GRATIS | GUIDA | BLACK BEAN | ITALIANO | 1-16 GIOCATORI

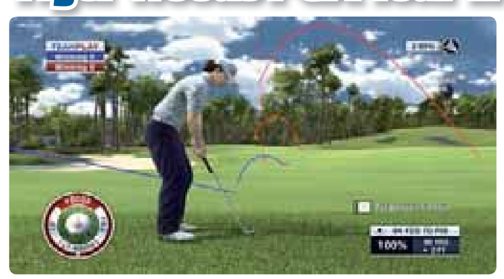
SBK X



Sfreccia sul circuito di Portimão, uno dei 14 presenti nella versione completa, e cimentati in due delle tre categorie disponibili: Superbike o Supersport. Potrai sfidare online altri 15 giocatori e regolare la configurazione dei controlli per rendere l'esperienza più o meno simulativa.

GRATIS | SPORT | EA SPORTS | INGLESE | 1-2 GIOCATORI

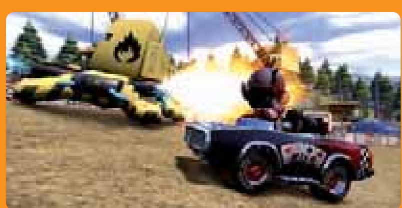
Tiger Woods PGA Tour 11



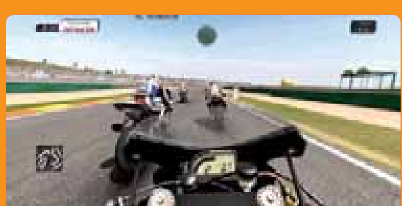
La simulazione di golf targata EA si ripresenta all'appello con una demo ricca di novità ma, come al solito, soltanto in inglese. Affronterai tre buche su due campi inediti, il Liberty National e il Celtic Manor Resort, ti iscriverai alla Ryder Cup e accumulerai punti esperienza da utilizzare nel gioco completo.

LE MIGLIORI DEMO

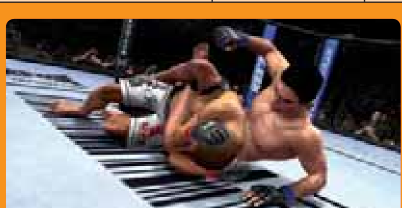
	Genere	MB su disco rigido
Army of Two Il 40° giorno	Azione	1473
Batman Arkham Asylum	Azione/Avventura	1460
Bayonetta	Azione	1664
Brütal Legend	Azione/Avventura	1614
Colin McRae DIRT 2	Guida	916
FIFA World Cup 2010	Sport	1072
Dante's Inferno	Azione	1011
Darksiders	Azione/Avventura	1378
Dragon Ball: Raging Blast	Picchiaduro	358
FIFA 10	Sport	784
Fret Nice	Azione	194
God of War III	Azione/Avventura	2671
Gran Turismo 5	Guida	239
Green Day Rock Band	Musicale	320
Heavy Rain	Avventura	1430
IL-2 Sturmovik	Azione	1240
Just Cause 2	Azione/Avventura	1439
LEGO Indiana Jones 2	Azione	589
Lost Planet 2	Azione	492
Modnation Racers	Guida	1001



	Genere	MB su disco rigido
Moto GP 09/10	Guida	442
NBA Live 10	Sport	799
Ninja Gaiden Sigma 2	Azione/Avventura	692
Pro Evolution Soccer 2010	Sport	1027
Pixel Junk Shooter	Arcade	55
Red Faction Guerrilla	Azione/Avventura	733
Rocket Knight	Azione/Piattaforme	429
SBK X	Guida	424



	Genere	MB su disco rigido
Skate 3	Sport	850
Sonic & SEGA All Stars Racing	Guida	827
Split/Second Velocity	Guida	972
Star Wars: Il Potere della Forza	Azione	1351
Tiger Woods PGA Tour 2011	Sport	1721
UFC Undisputed 2010	Picchiaduro	970



	Genere	MB su disco rigido
Uncharted 2	Azione/Avventura	3061
Yakuza 3	Azione/Avventura	1233

AGGIORNAMENTI

GIOCO SCARICABILE

KUNG FU LIVE: IL TUO SALOTTO DIVENTA UN RING



Hai mai sentito parlare di Kinect, la nuova telecamera per Xbox 360? Se l'idea ti stuzzica, sappi che qualcosa di simile sarà disponibile anche per PS3. In autunno uscirà infatti sullo Store *Kung Fu Live*, il primo titolo a sfruttare l'innovativa tecnologia Freemotion, che grazie a PlayStation Eye sarà in grado di rilevare i movimenti del tuo corpo e riprodurli su schermo con grande precisione.

ESPANSIONE

BAD COMPANY 2 INVADE IL VIETNAM

Dopo tanta attesa, DICE ha finalmente annunciato il primo DLC per *Battlefield: Bad Company 2*. Dal prossimo inverno saranno messe a disposizione quattro mappe per il multiplayer, ambientate nelle selvagge giungle del Vietnam e accompagnate da nuove armi e veicoli. Sei pronto alla guerriglia?

GIOCO SCARICABILE

SABBIA E VIAGGI PER GLI AUTORI DI *FLOWER*



I talentuosi autori di *flOw* e *Flower* hanno presentato all'E3 il loro ultimo progetto, *Journey*. Esplorerai immensi deserti alla ricerca di antiche rovine e incontrerai sulla tua strada altri avventurieri, controllati dai giocatori connessi in Rete.

GIOCHI SCARICABILI

TELLTALE PUNTA (E CLICCA) FORTE SU PS3

Dopo aver pubblicato *Tales of Monkey Island* e *Sam & Max: The Devil's Playhouse*, l'infaticabile Telltale si è subito rimessa al lavoro. Sono già stati annunciati due nuovi titoli, presumibilmente avventure grafiche, basati sulle licenze di "Jurassic Park" e "Ritorno al futuro". Attendiamo fiduciosi...

NOTIZIA

IL PLAYSTATION PLUS È ORMAI REALTÀ

Da tempo vociferato e presentato ufficialmente all'E3, PlayStation Plus ha fatto il suo debutto il 29 giugno scorso, in concomitanza con l'aggiornamento 3.40 del firmware PS3. Sottoscrivendo un abbonamento trimestrale o annuale (al costo di 14,99 o 49,99 euro) potrai avere sconti e contenuti in esclusiva, accedere alle beta o scaricare gratuitamente determinati titoli.

APPLICAZIONE SCARICABILE

MUBI PORTA IL GRANDE CINEMA SU CONSOLE



In autunno verrà lanciata una nuova applicazione per PS3, chiamata MUBI, che ti permetterà di scaricare e commentare decine di film d'autore, indipendenti o legati al circuito dei grandi Festival. Alcune pellicole saranno disponibili gratuitamente, mentre per altre dovrai pagare una quota o abbonarti al servizio.

CONTENUTI ESCLUSIVI

I CAPOLAVORI MULTIPIATTAFORMA SCELGONO PS3

Quest'anno Sony ha rubato il passo a Microsoft e si è aggiudicata in esclusiva i DLC di importanti titoli multipiattaforma. Alcune mappe di *Medal of Honor* e le missioni extra di *Mafia 2*, per esempio, saranno disponibili soltanto su PS3, mentre *Dead Space 2* sarà accompagnato da *Extraction*, il capitolo per Wii.

GIOCO SCARICABILE

LE ORIGINI DI *RAYMAN*... A PUNTATE!

Dopo i capitoli 3D per PSone e PS2, la celebre mascotte di Ubisoft si rifà il trucco e fa il suo ritorno sulle scene con un platform "vecchia scuola", completamente bidimensionale ma carico di grandi novità. Il gioco vanta una veste grafica davvero d'eccezione, introduce un secondo personaggio giocabile e verrà distribuito sul PSN suddiviso in episodi.



ESPANSIONI

PS3 | PACK DI MAPPE | € 13,99

Modern Warfare 2 Pacchetto Rinascita

NUOVO ASSALTO AI PORTAFOGLI

Dopo il successo del pack Stimulus, scaricato da milioni di giocatori, Activision ha pensato bene di riprovarci. Anche questa volta l'espansione include cinque mappe per il multiplayer, tre inedite e due riprese da *Call of Duty 4*, vendute al "modico" prezzo di 14 euro! Le ambientazioni restano di altissimo livello: il parco dei divertimenti, la gigantesca raffineria e il cimitero dei vagoni si dimostrano scenari suggestivi e ben progettati, mentre Vacante e Schianto sono due delle migliori mappe dello scorso capitolo. Se sei un fan ti ci tufferai senza esitazione, ma rifletti: il gioco più i due pack ti saranno costati la bellezza di 100 euro...





PS3 | PACK "FUORILEGGE FINO ALLA FINE" | GRATIS

Red Dead Redemption Pack di Missioni Cooperative

QUELLA SPORCA QUATERNA...

Quando si tratta di contenuti scaricabili, ben poche software house possono rivaleggiare con Rockstar. Per questioni di tempo o, più probabilmente, per un'abile mossa di marketing, *RDR* era privo di missioni da affrontare in cooperativa, ma i ragazzi di San Diego hanno colmato questa lacuna con una corposa espansione gratuita! Il DLC aggiunge sei missioni per quattro giocatori, trofei, nuove sfide e una cascata di punti esperienza, recuperando ambientazioni e situazioni già viste nella Campagna in singolo: la sparatoria a bordo di una zattera, l'assalto al fortino o il furto d'oro nella miniera abbandonata.

PS3 | PACK MAPPE #2 | € 4,99



Lost Planet 2

A quanto pare è la moda del momento: anche Capcom ha deciso di "riciclare" ambientazioni già viste e adattarle ai match per 16 giocatori. Lo scenario innevato è stato ripreso dal primo *Lost Planet*, mentre la seconda mappa sfrutta una nave presente già nella Campagna in singolo. Un po' d'impegno non guasterebbe...

PS3 | AGGIORNAMENTO | GRATIS

Pro Evolution Soccer 2010

Per celebrare i Mondiali, Konami ha messo a disposizione dei giocatori una patch gratuita che aggiorna le rose di 18 nazionali che sono state impegnate in Sudafrica. Sono presenti tutte le squadre più prestigiose, incluse l'Italia, l'Argentina, la Spagna e il Brasile, più alcune formazioni più "folkloristiche", come l'Australia o il Giappone.



PS3 | PACK LEGGENDE | € 9,99



SBK X • Pack Leggende

I ragazzi di Milestone hanno deciso di proporre anche come DLC la modalità Leggende, presente già nell'Edizione Speciale. L'espansione contiene numerose moto e piloti aggiuntivi, tra cui spiccano campioni come Pierfrancesco Chili, Max Biaggi, Yukio Kagayama, Carl Fogarty, Ben Spies o Akira Yanagawa.

LE MIGLIORI ESPANSIONI

	Espansione	Contenuto	Prezzo per unità a partire da
Assassin's Creed II	La Battaglia di Forlì	Aggiunge la sequenza 12 dell'Animus	3,99 €
	Il falò delle vanità e luoghi segreti	Aggiunge la sequenza 13 dell'Animus e tre cripte dei templari	6,99 €
Batman Arkham Asylum	2 pack di Mappe	Aggiungono nuove sfide	2,49 €
Bioshock 2	Pacchetto Prova Sinclair Solutions	Livello 50 nel multiplayer, 2 personaggi, armi e prove	3,99 €
	Uccidili con gentilezza	Permette di usare mazze da golf come armi corpo a corpo	Gratis
	Rapture Metro	Aggiunge 6 mappe per il multiplayer	7,99 €
	Personaggi multiplayer bonus	Aggiunge 2 nuovi personaggi	1,49 €
Borderlands	L'isola degli zombie	Un nuovo scenario "horror" ricco di missioni	7,99 €
	Underdome di Mad Moxxi	Tre mappe, una nuova modalità coop e un deposito armi	7,99 €
	L'armeria segreta	Nuove missioni, nuove aree, nuovi nemici, level cap a 61	6,99 €
Burnout Paradise	Burnout Paradise Toys	Una singola auto giocattolo	1,99 €
	Big Surf Island	Sfide inedite e un nuovo scenario	12,99 €
	Cops and Robbers	Una nuova modalità di gioco e nuovi veicoli	9,99 €
CoD Modern Warfare 2	2 Pack di Mappe	Aggiungono 5 mappe per il multiplayer	13,99 €
Dragon Age Origins	Awakening	Aggiunge nuove missioni, nuovi personaggi, nuove abilità	39,99 €
Dragon Ball Raging Blast	5 Pack personaggi	Sbloccano nuovi guerrieri	Gratis
EyePet	10 pack Sorpresa	Nuove possibilità per personalizzare il tuo Pet	Gratis
	5 styling pack	Aggiunge nuovi costumi	2,99 €
F.E.A.R. 2: Reborn	Nuova campagna	Nuovi livelli per un giocatore	7,99 €
Guitar Hero	44 track pack tematici	Tre canzoni per pack	5,49 €
	2 album	Disco completo	17,99 €
	124 brani singoli	Brano singolo	1,99 €
Just Cause 2	Chevalier Ice Breaker	Aggiunge un nuovo veicolo	Gratis
	Monster Truck	Aggiunge un nuovo veicolo	0,99 €
	Pack esplosivo Mercato nero	Aggiunge nuove armi	1,99 €
	Pack aereo Mercato nero	Aggiunge nuove armi e veicoli	1,99 €
Killzone 2	3 pack di mappe	In ciascun pack due nuove mappe per il multiplayer	5,99 €
	Pack mappe	Tutte le 6 nuove mappe per il multiplayer	12,99 €
LittleBigPlanet	Due pack di Metal Gear Solid	Uno con 4 costumi, l'altro con livelli ispirati a MGS4	5,99 €
	Costumi 2.000 A.D.	4 costumi (anche a € 1,99 ciascuno)	5,99 €
	ICO e Shadow of the Colossus	5 costumi, adesivi ed effetti audio	1,99 €
	White Knight Chronicles - Kit di costumi	Aggiunge 4 nuove skin	5,99 €
	Pirati dei Caraibi - Kit Livello	Oggetti, acqua e nuovi livelli ispirati a Jack Sparrow & co.	5,99 €
	Pirati dei Caraibi - Costumi	Aggiunge 6 nuovi costumi per il tuo sackboy	5,99 €
	Assassin's Creed 2 Costume	Il costume di Ezio, protagonista di Assassin's Creed 2	1,99 €
	Ghostbusters	4 nuovi costumi ispirati a Ghostbusters	5,99 €
	Sonic The Hedgehog - Kit di costumi	Aggiunge 6 nuovi costumi per il tuo sackboy	5,99 €
	Gli Incredibili - Kit di costumi	Aggiunge nuovi costumi ispirati al film Disney Pixar	5,99 €
	Killzone - Kit di costumi	Costumi ispirati a Killzone 2	2,99 €
Lost Planet 2	2 Pack di Mappe	Aggiungono due mappe per il multiplayer	4,99 €
Midnight Club L.A.	Mappa di espansione South Central	Quattro nuovi quartieri su cui gareggiare	Gratis
	Pack Veicoli South Central 1 & 2	Aggiunge nuovi veicoli	2,99 €
	South Central Premium	Arene, veicoli, gare, prove, missioni e vinili	9,99 €
MotorStorm Pacific Rift	8 pacchetti livree	Per personalizzare il tuo veicolo	Gratis
	Pack Expansion: Speed	3 piste, 3 varianti, 3 veicoli e un minifestival	5,99 €
	Pack Expansion: Adrenaline	Piste, varianti, veicoli, livree e personaggi bonus	Gratis
Ninja Gaiden Sigma 2	Pack costumi	Nuovi costumi per 4 personaggi	3,99 €
Pain	Divertimento con gli esplosivi	Casse e bombole esplosive extra	Gratis
	17 pack di personaggi	Ogni pack include una persona da fiondare	0,99 €
	Pack distruttivo	Nuove modalità di gioco	3,99 €
	Amusement Park	Nuove sfide da luna park	2,99 €
Resident Evil 5	Modalità Versus	Due nuove modalità in multiplayer	4,99 €
	2 nuovi capitoli	Ogni pack aggiunge un nuovo capitolo della Storia	4,99 €
	2 pack costumi	Ogni pacchetto aggiunge 2 nuove skin	1,99 €
Rock Band	67 track pack tematici	Tre brani per pack	3,99 €
	21 album	Un disco completo	7,99 €
	1014 temi	Una canzone	1,49 €
Skate 3	Pack Condivisione Skate	Condivisione online, accesso a Cineteca.skate e Parchi.skate...	8,99 €
	Pack Il tempo è denaro	Sblocca luoghi, oggetti e accessori	8,99 €
Split Second	Tutti i contenuti!	Dà accesso a tutte le auto, le modalità e le piste	4,99 €
	Tutti i veicoli!	Dà accesso a tutte le auto	2,99 €
	Circuiti e modalità!	Dà accesso a tutte le piste e le modalità	2,99 €
SW Il Potere della Forza	Pacco Missione Hoth	Aggiunge l'ultima missione dell'apprendista	9,99 €
Super Street Fighter IV	7 pack di costumi	Costumi alternativi per vari lottatori	3,99 €
Uncharted 2	Pack di skin degli eroi PlayStation	Introduce 7 nuovi personaggi per il multiplayer	4,99 €
	Pack multigiocatore	Introduce 2 mappe e nuove skin	4,99 €

L'ANGOLO DI PSP

I migliori DLC per la tua console portatile

Sullo Store sono presenti centinaia di contenuti per la tua PSP, dai giochi distribuiti in digitale fino alle demo delle ultime novità. Potrai scaricarli anche da PS3 o da PC.

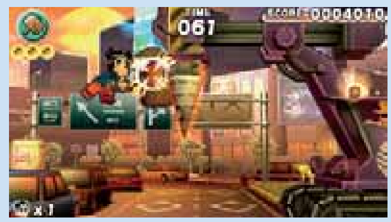
GIOCHI COMPLETI

DJ MAX FEVER



Un gioco musicale di origine coreana, ma in parte adattato ai gusti occidentali. Riprende le meccaniche di Beatmania e ti permetterà di decidere il numero dei tasti da utilizzare, modificando così il tasso di sfida. Costa 19,99 euro.

GENSAN



Ricordi *Hammerin' Harry*? *Gensan* è il suo erede spirituale, un platform a scorrimento orizzontale in cui schiantare i nemici con un gigantesco martello di legno. Costa 30 euro, ma non si fa mancare minigiochi e imponenti boss finali.

DEMO

NARUTO S.U.N.H. 3



Scegli uno tra i quattro ninja disponibili, ovvero Naruto, Kakashi, Konan e Pain, e sfida tre amici in modalità Ad Hoc. Sperimenta le tecniche speciali di ogni personaggio e combatti nelle tre diverse arene.

MODNATION RACERS



L'arcade di guida targato Sony arriva su PSP anche sotto forma di demo, presentandosi con due piste, diversi Mod originali e un assaggio dell'editor. Nonostante le opzioni limitate potrai creare circuiti, kart e personaggi.

MINI

ROBIN HOOD



Dopo il clamore suscitato dall'ultimo film di Ridley Scott, l'universo dei Mini cavalca l'onda e sforna uno sparatutto ispirato alla leggenda di Robin Hood. È simile al vecchio *Duck Hunt* e presenta 12 livelli colmi di nemici e segreti.

MONSTERS STOLE MY PRINCESS



Per salvare la sua amata, il vampiro Duke è disposto a scalare torri altissime e affrontare centinaia di "orridi" mostri! È un platform bizzarro, a scorrimento verticale e con uno stile grafico molto particolare.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

I capolavori PS2

PS3 sforna capolavori a raffica, PSP si concentra su (poche ma) straordinarie perle, mentre PS2 si affida al suo sterminato parco titoli. E tra picchiaduro, sparacchini arcade e GdR giapponesi ce n'è davvero per tutti i gusti!

GIOCO DEL MESE

Genere
PICCHIADURO/AZIONE
Sviluppatore
MIDWAY
Produttore
MIDWAY
Anno
2005
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Reperibilità
MEDIA



Raiden, dio dei fulmini, si è deciso: è il momento di spazzare via il male da Outworld. Con quanta più violenza possibile...

LA **FATALITY** NON FA IL MONACO



Mortal Kombat: Shaolin Monks

Dopo l'annuncio di un nuovo episodio per PS3, la truculenta serie Midway è "fatalmente" tornata di moda...

Il nome di *Mortal Kombat* riecheggia nella mente dei videogiocatori come un mantra, avvolto da un alone di leggenda e inquinato da un turbine di emozioni contrastanti. La saga fece scalpore per la grafica fotorealistica e la massiccia dose di violenza, poi deluse con capitoli mediocri, infine risorse nel modo più imprevedibile: tramutandosi in un'avventura ispirata a *God of War!* In questo episodio controllerai Liu Kang o Kung Lao, di professione monaci shaolin, ma incontrerai molti altri protagonisti in veste di alleati, boss o personaggi sbloccabili (chi ha detto SubZero?). Sullo sfondo si stagliano gli scenari degli episodi in Versus, mentre le fatality, le armi e le trappole ambientali faranno scorrere fiumi di sangue. Le fasi platform, il versatile sistema di combattimento e la possibilità di giocare in coop rendono il titolo una piccola perla, minata da una certa ripetitività e da modelli poligonali scadenti.



Combattendo otterrai punti esperienza, utili a sbloccare nuove abilità e mosse speciali.



Potrai scegliere in ogni momento tra tre diverse telecamere: una ravvicinata, una media e una panoramica.



Giocando in coop sbloccherai alcuni segreti esclusivi. Tra gli extra spicca il mitico *Mortal Kombat 2*!

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
75	85	87	84

VOTO 83

Non ha i crismi della grande produzione e pecca spesso di ingenuità, ma sa regalare grandi soddisfazioni. Soprattutto in coop...

PS2 IN PILLOLE

Manhunt
AZIONE 2003 MIDWAY

Per realizzare il film più atroce e violento della storia, il Regista ha riunito nella putrescente Carcer City i peggiori criminali dello Stato. Nei panni del condannato a morte James Cash dovrai eluderli, ingannarli e infine sterminarli, sfruttando il radar e ogni genere di arma.

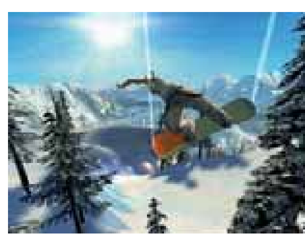


VOTO 82

Luci e ombre per grafica e meccaniche, splendidi sonoro e atmosfera. Un'opera controversa, da provare.

SSX3
SPORT 2003 EA SPORTS

Scegli uno dei dieci snowboarder disponibili, tutti diversi per stile e personalità, e lanciati sulle piste innevate di tre impervie montagne. Ti imbatterai in crepacci, gare, centri abitati ed esibizioni acrobatiche, per un folle e velocissimo "free roaming" ad alta quota.



VOTO 88

L'impeccabile sistema di controllo e la brillante struttura ne fanno un classico del genere. Poco incisivo in multiplayer.

Genere	**SPARATUTTO**
Sviluppatore	**SWINGIN' APE**
Produttore	**VIVENDI**
Anno	**2004**
Testi	**ITALIANO**
Parlato	**INGLESE**
Giocatori	**1-4**
Reperibilità	**BASSA**



Prendi il controllo di uno scattante droide, esplora vasti ambienti 3D e sgomina le truppe meccaniche del generale Corrosive.

IO, **ROBOTTINO** ARMATO FINO AI DENTI

Metal Arms: Glitch in the System

Gioco divertente. Ricetta: prendi *Ratchet & Clank*, togli Ratchet, togli anche qualche piattaforma... e fai fuoco a volontà!

Glitch ha due braccia devastanti: sul destro sono montate le mitragliatrici o i lanciarazzi, mentre il sinistro si occupa delle granate e dei gadget speciali. Risorse piuttosto utili, visto che il piccolo droide si è messo in testa di sbaragliare un intero esercito. Ogni scontro si rivela un'esperienza unica, complici l'avanzata IA, i controlli impeccabili e la possibilità di distruggere singole parti dei nemici. Per spezzare il ritmo (forsennato!) sono stati introdotti alcuni semplici enigmi, ma le sezioni platform si rivelano spesso frustranti per via dell'opinabile gestione della telecamera. Se sei stanco della pomposità dei moderni FPS, in ogni caso, tuffati nel fumettoso mondo di *Metal Arms*: con umiltà saprà catapultarti in un vortice di azione pura e cristallina.



Rispetto alle versioni Xbox e GC, quella PS2 ha qualche problema: rallentamenti, texture piatte, pochi poligoni...



Avrai a disposizione alcuni veicoli e potrai prendere il controllo dei droidi avversari.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
73	85	90	84

VOTO 83 — Uno sparatutto scanzonato, frenetico, ironico. I singoli scontri sono esaltanti, peccato per l'eccessiva linearità e la grafica zoppicante.

Genere	**GDR**
Sviluppatore	**TRI-ACE**
Produttore	**SQUARE ENIX**
Anno	**2007**
Testi	**ITALIANO**
Parlato	**INGLESE**
Giocatori	**1**
Reperibilità	**MEDIA**



È il prequel di *Valkyrie Profile: Lenneth*, uscito su PSone e PSP. Una saga di culto, da recuperare assolutamente.

LA CAVALCATA DELLA **VALCHIRIA**



Valkyrie Profile 2: Silmeria

Mentre si rincorrono le voci di un ritorno della saga in HD, le stelle di Asgard continuano a splendere su PS2.

Odino non perdona. Ha confinato la valchiria Silmeria nel corpo di Alicia, una principessa umana, e ha ordinato all'algida Hrist di ucciderle entrambe. La fuga delle protagoniste si risolve in una sequela di fasi esplorative e scontri a turni, con al loro fianco una schiera di alleati, gli Einherjar, spiriti eletti reclutabili in giro per il globo. I dungeon e le città si sviluppano in 2D, con visuale a scorrimento laterale, e Alicia potrà saltare, interagire con gli oggetti o emanare un raggio fotonico per cristallizzare i nemici. I combattimenti fanno invece leva sulla tattica e sulla gestione degli Action Point, ma a colpire sono la superba ambientazione, la varietà di situazioni e la poesia insita nelle architetture dei fondali.



Potenzia gli Einherjar, inviali nel Walhalla e sacrificali per ottenere armi e oggetti.



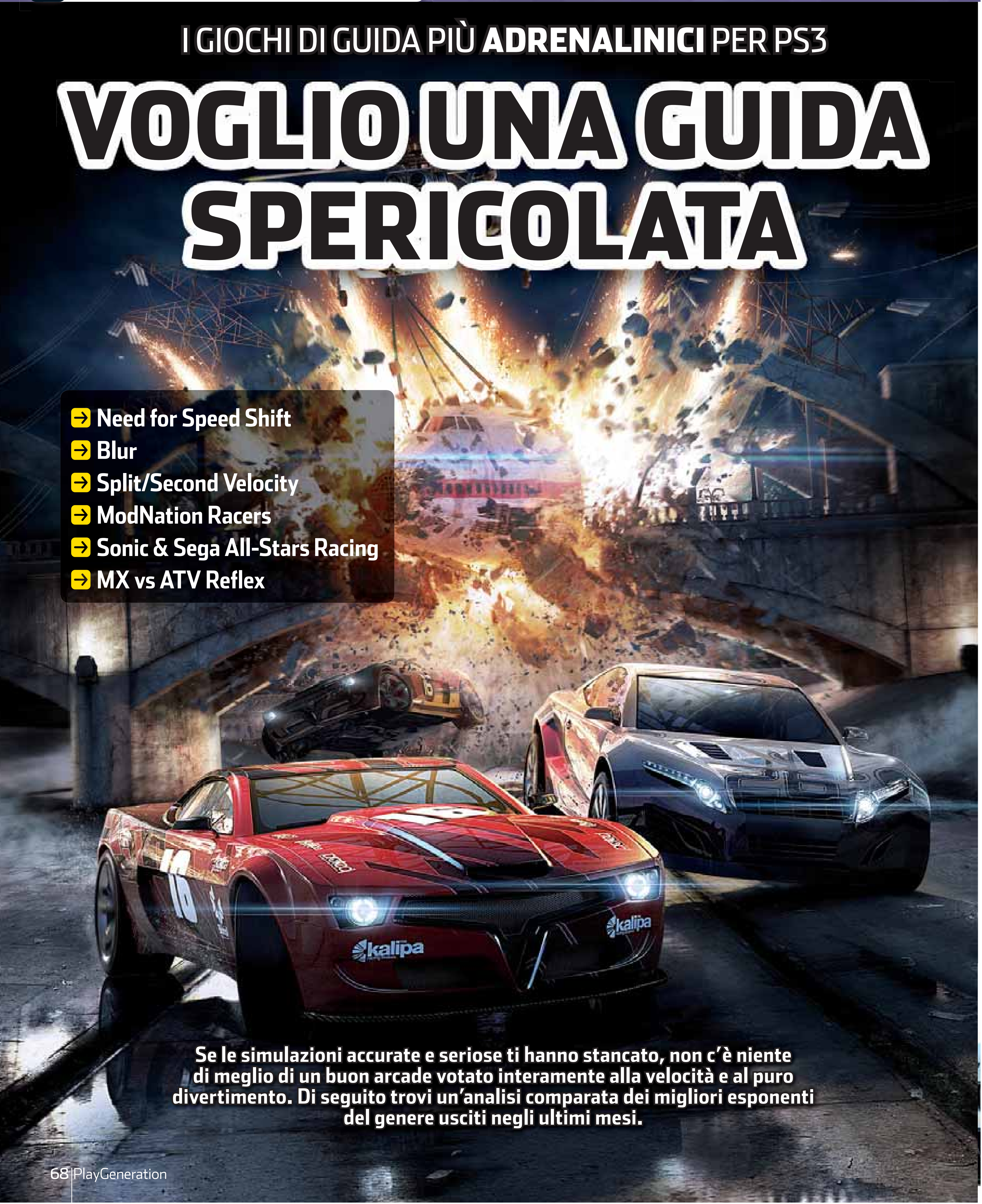
Ogni accessorio è legato a una runa. Associalo a un particolare personaggio per sbloccare nuove skill.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
88	90	89	91

VOTO 90 — Complesso, emozionante, visivamente stupendo. Le meccaniche e la necessità di fare "grinding" lo rendono un GdR per pochi.

I GIOCHI DI GUIDA PIÙ **ADRENALINICI** PER PS3

VOGLIO UNA GUIDA SPERICOLATA



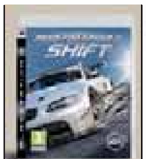
- Need for Speed Shift
- Blur
- Split/Second Velocity
- ModNation Racers
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- MX vs ATV Reflex

Se le simulazioni accurate e seriose ti hanno stancato, non c'è niente di meglio di un buon arcade votato interamente alla velocità e al puro divertimento. Di seguito trovi un'analisi comparata dei migliori esponenti del genere usciti negli ultimi mesi.



THE REAL **DRIVER SIMULATOR**

NEED FOR SPEED SHIFT



3 PEGI ONLINE

Genere
ARCADE/SIMULAZ.

Produttore
EA

Prezzo
€ 39,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Giocatori
1

Online
8

Indossa il casco e allacciati le cinture: sedersi al volante di un'auto da gara non è mai stato così elettrizzante.

STRUTTURA DI GIOCO. La carriera di *Need for Speed Shift* è composta da gare di diversa tipologia da affrontare al volante di uno dei bolidi su licenza presenti nel gioco. Tra duelli testa a testa, minicampionati a punti e sfide di derapata, la varietà è garantita. Ogni prova, inoltre, include diversi obiettivi secondari, che vanno dall'affrontare correttamente ogni curva al mandare in testacoda un determinato numero di avversari. Questa soluzione incrementa notevolmente la varietà e la longevità del gioco.



La visuale da dentro l'abitacolo rende ogni gara un'emozione unica.



FATTORE ADRENALINA. La visuale dall'interno è la più spettacolare mai implementata. La velocità e le collisioni sono enfatizzate da sfocature, alterazioni cromatiche e altri effetti grafici. Ogni tipo di sollecitazione, inoltre, influisce sulla visuale, dando la sensazione di essere al volante di una supercar. Il modello di guida unisce simulazione e arcade, premiando l'aggressività senza risultare troppo intransigente.

Il modello di guida è improntato al realismo, ma la spericolatezza spesso paga.

REALIZZAZIONE TECNICA. La realizzazione tecnica è caratterizzata da alti e bassi. Le auto sono ben modellate, sia nella carrozzeria che negli interni. Le piste offrono invece scenari non particolarmente suggestivi, soprattutto per quanto riguarda i circuiti cittadini. A incidere sul giudizio complessivo, tuttavia, sono i cali di fluidità del motore grafico, che in determinate circostanze arrivano a compromettere la precisione di guida. Gli effetti sonori, al contrario, sono potenti e realistici.



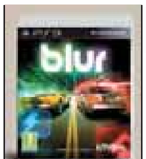
» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Nessun altro gioco regala un'esperienza di guida altrettanto emotiva. La longevità è garantita da una carriera lunga e varia.



UNA BATTAGLIA ALL'ULTIMO **FAN**

BLUR



7 PEGI ONLINE

Genere
ARCADE

Produttore
ACTIVISION

Prezzo
€ 69,90

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Giocatori
1-4

Online
20

Blur porta i giochi di guida nell'era di Facebook. Annienta i tuoi avversari (letteralmente) e scala la classifica dei piloti più popolari.

STRUTTURA DI GIOCO. *Blur* unisce combattimenti stradali e social gaming. Ogni pista è disseminata di bonus offensivi o difensivi con cui mettere fuori gioco i propri avversari. Le tue imprese saranno ricompensate con un numero sempre crescente di fan, essenziali per sbloccare nuove auto, prove e abilità speciali, secondo una progressione quasi ruolistica. I fan possono essere "raccolti" indistintamente sia online che offline, sfumando il confine tra le due modalità.



Annienta i tuoi avversari raccogliendo i power up sparsi sui circuiti.



FATTORE ADRENALINA. Il modello di guida di *Blur* è relativamente semplice. Questo perché il fulcro del gioco risiede nel combattimento tra utenti, piuttosto che nella sfida contro sé stessi. La possibilità di conservare fino a tre bonus accresce il respiro tattico delle gare, che restano aperte fino all'ultima curva, senza però risultare aleatorie. La vera dimensione di *Blur*, tuttavia, è l'Online. Le gare a 20 giocatori sono un trionfo di agonismo e caos controllato.

REALIZZAZIONE TECNICA. Il motore garantisce fluidità costante anche in presenza di numerosi avversari, e il commento sonoro è caratterizzato da un buon doppiaggio e da musiche adatte al contesto. Desta qualche perplessità la direzione artistica, con colori fin saturi e scenari cupi e poco ispirati. La componente online è invece perfettamente funzionale e gestisce senza problemi anche 20 giocatori.

Invia i tuoi record agli amici e sfidali a fare di meglio.



» GIUDIZIO: BUONO

Se cerchi un'esperienza online, *Blur* è la scelta migliore. Il sistema di crescita incentrato sui fan è avvincente.



GIOCO Play CONSIGLIATO



AL TUO SEGNALE, **SCATENA L'INFERNO**

SPLIT/SECOND VELOCITY



7

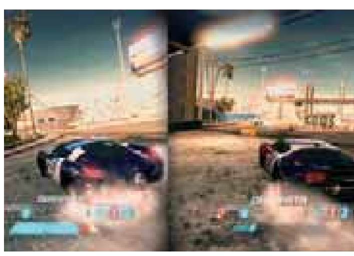
Genere
ARCADE
Produttore
DISNEY
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Online
8

Il reality show del futuro è un concentrato di adrenalina ed esplosioni devastanti, il tutto rigorosamente su quattro ruote.

STRUTTURA DI GIOCO. La carriera di *Split/Second* è divisa in episodi, ricalcando la struttura di un programma televisivo. Eseguendo derapate, schivate o sezioni in scia incrementerai la barra del Power Play, che permette di ostacolare gli avversari che ti precedono con il crollo di determinate parti dello scenario. Giunto in testa, tuttavia, da cacciatore diventerai preda. Il modello di guida ricorda per immediatezza quello della serie *Burnout*, al quale si ispira anche nella gestione della sbandata controllata.



Innescando esplosioni con tempismo potrai ostacolare gli avversari che ti precedono.



FATTORE ADRENALINA. Sebbene le prime auto disponibili non raggiungano velocità sbalorditive, *Split/Second* colpisce immediatamente per il taglio cinematografico delle sue gare. I Power Play di primo e secondo livello scatenano esplosioni degne di un film d'azione, che si trasformano in autentici cataclismi una volta passati agli attacchi di terzo livello. L'imprevedibilità delle gare, unita al marcato "effetto elastico", rende le sfide combattute fino all'ultima curva.

Le modalità di gioco includono prove di abilità in cui schivare selve di camion o esplosioni in sequenza.

REALIZZAZIONE TECNICA. *Split/Second* è senza dubbio il titolo visivamente migliore tra quelli presi in esame. Il motore grafico gestisce (seppur con qualche indecisione) esplosioni su larga scala, arricchendole con effetti particellari. Lo stile cromatico non è dei più originali, e il commento sonoro risulta un po' anonimo, ma quando vedi un Boeing 747 che ti sfreccia accanto, non puoi che rimanere a bocca aperta.

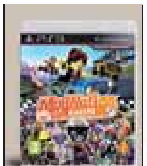


GIUDIZIO: ECCELLENTE

Split/Second unisce l'immediatezza dei grandi arcade del passato con la spettacolarità di un gioco moderno.

GAREGGIA, **CREA** E CONDIVIDI

MODNATION RACERS



3

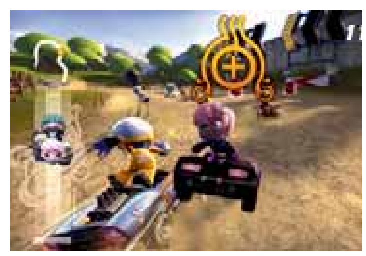
Genere
ARCADE
Produttore
SONY
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-4
Online
12

Se gareggiare non ti basta, con *ModNation Racers* potrai dare libero sfogo al game designer che è in te.

STRUTTURA DI GIOCO. *ModNation Racers* traduce nel mondo delle corse la filosofia comunitaria di *LittleBigPlanet*. Grazie a un editor semplice e versatile, potrai creare piste, kart e piloti da condividere con gli altri utenti. Per chi ama giocare in singolo, è presente una modalità Carriera dove le gare si susseguono in una cornice narrativa fortemente ironica. Tuttavia, è nel multi che *MNR* raggiunge l'apice, con emozionanti sfide sia online che a schermo condiviso.



Ogni gara presenta obiettivi secondari specifici, come eliminare un determinato rivale.



L'editor di piste, tracciati e personaggi permette di creare contenuti in breve tempo.

FATTORE ADRENALINA. Una volta scesi in pista, lo spirito solidale lascia spazio all'agonismo. I tracciati sono ricchi di power up come missili, turbo o scariche elettriche, ciascuno dei quali può essere potenziato se raccolto più di una volta, fino a un massimo di tre. In alternativa, puoi prendere a sportellate gli avversari per farli schiantare. Occhio, perchè dovrai prestare attenzione al circuito, cercando rampe e scorciatoie da sfruttare a tuo vantaggio.



REALIZZAZIONE TECNICA. Lo stile grafico è dominato da colori pastello e il tratto dei personaggi si ispira alla semplicità dei Sackboy, pur non eguagliandone il carisma. La fluidità non è sempre ottimale, mentre i caricamenti sono lunghi e frequenti. L'online è ben curato e gestisce con efficacia tanto le gare quanto le opzioni di comunità. Buono il sonoro, che contribuisce a creare un clima scanzonato.

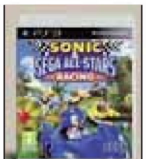
GIUDIZIO: ECCELLENTE

Un ottimo gioco di kart "sociale", immediato sia nello stile di guida che nella fruizione di editor e condivisione.



TUTTI IN PISTA CON **SONIC**

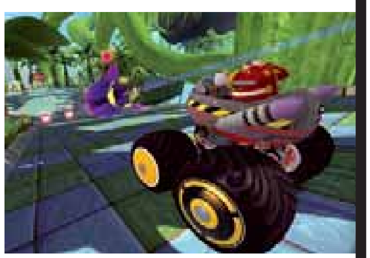
SONIC & SEGA ALL-STARS RACING



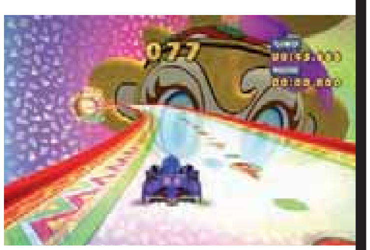
7

Genere
ARCADE
Produttore
SONY
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-4
Online
8

Sonic e le altre mascotte Sega si preparano a darsi battaglia in una competizione tra kart in cui tutto è permesso.



■ Il cast di personaggi include venti glorie della storia Sega, da *Sonic* ai lottatori di *Virtua Fighter*.



» STRUTTURA DI GIOCO. Alle gare di tipo classico si affiancano interessanti missioni a obiettivi incentrate sulla raccolta di anelli, sulla lotta contro il tempo o sull'abilità in derapata. Quest'ultima, in particolare, rappresenta il cuore dello stile di guida, e la sua gestione ricorda un altro classico Sega, *OutRun 2*. Le sfide multiplayer sono fruibili sia offline (a schermo condiviso) che online.

» FATTORE ADRENALINA. I tracciati ispirati agli universi dei titoli Sega offrono un ampio ventaglio di armi e bonus, che spaziano dal classico turbo a bombe, missili e altri strumenti offensivi. L'abilità in combattimento e quella alla guida rivestono uguale importanza, anche se spesso la fortuna può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta. La notevole sensazione di velocità trae giovamento dalla conformazione delle piste, ricche di rampe, paraboliche e giri della morte.

■ I controlli semplici lo rendono un titolo adatto a ogni tipo di pubblico.

» REALIZZAZIONE TECNICA. Al trionfo di colori pastello in stile Sega è in parte rovinato dai costanti cali di fluidità del motore grafico. Le piste sono spettacolari e scenograficamente varie, ognuna ispirata a una differente serie della casa nipponica. Il commento sonoro risulta talvolta fastidioso, soprattutto a causa di un ridicolo speaker che non perde occasione per sottolineare quanto accade in gara. ■



» GIUDIZIO: DISCRETO

Un discreto gioco di kart, più adrenalinico e colorato di *ModNation Racers*, ma meno ricco di opzioni, soprattutto in multi.



UNA **SFIDA** CONTRO LA GRAVITÀ

MX VS ATV REFLEX



3

Genere
SIMULAZIONE
Produttore
THQ
Prezzo
€ 49,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-4
Online
12

***MX vs ATV Reflex* è un'ambiziosa simulazione di cross su mezzi a due o quattro ruote, che non raggiunge l'obiettivo al 100%...**



■ Crea il tuo pilota e lanciati in pista a bordo di moto da cross, quad o buggy.



» STRUTTURA DI GIOCO. Dopo aver creato il tuo pilota, prenderai parte a una carriera che alterna gare su pista a prove di abilità. Il modello fisico è piuttosto accurato, sebbene i mezzi siano troppo "leggerini". Con la levetta destra potrai gestire lo spostamento del peso del pilota, così da incrementare il raggio di sterzata della moto o sventare una caduta con un repentino colpo di reni. Come in *MotorStorm* o *Sega Rally*, le ruote deformano realisticamente il manto stradale, scavando solchi che rendono più insidiose le piste.

■ L'esecuzione delle acrobazie richiede rapidità e tempismo, soprattutto in fase di atterraggio.

» FATTORE ADRENALINA. Il realismo del modello di guida è fonte di continua tensione, e richiede attenzione costante. Nel corso delle gare potrai eseguire evoluzioni con cui accumulare punti che contribuiranno a determinare la classifica finale. La presenza di quad e moto, tuttavia, disincentiva gli atteggiamenti aggressivi, poiché le collisioni si concludono spesso con la rovinosa caduta di entrambi i contendenti.



» REALIZZAZIONE TECNICA. *MX vs ATV Reflex* offre una resa grafica complessivamente buona, ma a spiccare è la tecnologia che gestisce la deformazione del terreno. I solchi creati dagli pneumatici non sono un semplice vezzo estetico, ma incidono profondamente sulla risposta del mezzo, e sono un fattore da tenere in debita considerazione in fase di impostazione della traiettoria. ■

» GIUDIZIO: DISCRETO

La gestione separata del mezzo e del peso del pilota dona profondità, ma a discapito dell'immediatezza di gioco.

CONCLUSIONI

Gli amanti delle emozioni forti troveranno senz'altro pane per i loro denti. Il genere arcade è ricco di esponenti di grande valore, e scegliere un vincitore tra i contendenti non è stato affatto semplice...

1


2


3


4


5


6


Con una vittoria al fotofinish, il gradino più alto del podio spetta a *Split/Second Velocity*. Il gioco Disney si impone sulla concorrenza grazie a uno stile di gioco che unisce l'immediatezza dei titoli arcade vecchia scuola con la gratificazione visiva del Power Play, che plasma gli scenari di gioco attraverso pirotecniche esplosioni. Subito dietro si piazza *Need for Speed Shift*, caratterizzato da una perfetta sintesi tra arcade e simulazione. La visuale dall'interno dell'abitacolo, in particolare, rende ogni gara una scarica di adrenalina. Gioca a suo favore anche il prezzo ridotto che, unito all'elevata longevità, lo rende un ottimo investimento anche in termini economici. Al terzo posto, davvero per pochissimo, c'è l'eccellente *ModNation Racers*, che trova nell'approfondito editor e nella community online due valori aggiunti per nulla trascurabili. *Blur* è un'altra ottima scelta per chi ama il multiplayer online e predilige atmosfere più cupe e urbane. La cura riposta nell'aspetto "social" del gioco e la progressione incentrata sull'accumulo di fan lo rendono avvincente anche sul lungo periodo. *MX vs ATV Reflex* è una gradita sorpresa. Il realismo del modello di guida e l'accurata deformazione del terreno, tuttavia, sono al contempo un punto di forza e un limite, poiché gli negano l'immediatezza dei rivali. *Sonic & Sega All-stars Racing*, invece, deve accontentarsi dell'ultima posizione. La simpatia dei personaggi della grande S non è sufficiente a compensare la scarsa originalità dell'impianto di gioco.

CARATTERISTICHE GENERALI

	Numero di veicoli	Numero di circuiti	N° giocatori schermo condiviso	Funzioni del controller	Durata	Giudizio
Blur	50	30	4	Vib.	E	E
Need for Speed Shift	67	37	-	Vib.	E	E
Sonic & Sega All-Stars Racing	20	24	4	Vib. Mov	D	D
ModNation Racers	-	-	4	Vib.	E	E
Split/Second Velocity	30	11	2	Vib.	B	B
MX vs ATV Reflex	40	16	4	Vib.	B	B

CARATTERISTICHE ONLINE

	N° di giocatori online	Contenuti scaricabili	Condivisione contenuti	Fluidità online	Giudizio
Blur	20	No	No	E	E
Need for Speed Shift	8	Sì	No	B	B
Sonic & Sega All-Stars Racing	8	Sì	No	B	B
ModNation Racers	12	Sì	Sì	E	E
Split/Second Velocity	12	Sì	No	B	B
MX vs ATV Reflex	20	Sì	Sì	B	D

MODELLO DI GUIDA

	Tipo di controllo	Veicoli reali	Immediatezza	Predominanza guida/duelli	Giudizio
Blur	Arcade	Sì	Media	Duelli	B
Need for Speed Shift	Misto	Sì	Medio bassa	Guida	E
Sonic & Sega All-Stars Racing	Arcade	No	Alta	Misto	D
ModNation Racers	Arcade	No	Media	Misto	B
Split/Second Velocity	Arcade	No	Alta	Misto	E
MX vs ATV Reflex	Sim.	No	Bassa	Guida	B

CARATTERISTICHE TECNICHE

	Veicoli	Scenari	Fluidità	Sensazione di velocità	Effetti grafici	Effetti sonori	Giudizio
Blur	D	S	E	B	D	B	B
Need for Speed Shift	E	B	S	E	B	E	B
Sonic & Sega All-Stars Racing	S	B	S	B	D	I	D
ModNation Racers	D	B	D	D	B	B	B
Split/Second Velocity	B	E	B	E	E	B	E
MX vs ATV Reflex	D	S	B	S	D	D	D

CARATTERISTICHE DI GIOCO

	Bonus/ Power up	Derapate	Salti	Scorciatoie	Editor tracciati	Sfide in gara	Editor auto/ piloti	Giudizio	TOTALE
Blur	Sì	Medio	Medio	Sì	No	Sì	No	B	B
Need for Speed Shift	No	Medio	No	No	No	Sì	Sì	B	E
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sì	Alto	Alto	Sì	No	No	No	D	D
ModNation Racers	Sì	Alto	Alto	Sì	Sì	Sì	Sì	E	E
Split/Second Velocity	Sì	Alto	Basso	Sì	No	No	No	B	E
MX vs ATV Reflex	No	Medio	Alto	No	No	No	Sì	D	D

LEGENDA DELLA SCHEDA

Le note, i colori e le abbreviazioni della tabella soprastante vanno letti così: Eccellente (E) / Buono (B): Verde Discreto (D) / Sufficiente (S): Giallo Insufficiente (I): Rosso

GIOCO Play CONSIGLIATO — Questo bollino indica il vincitore del confronto. Quando lo vedi compra il gioco a colpo sicuro: non può mancare nella tua ludoteca.

CONSIGLIATO Play QUALITÀ/PREZZO — Ecco come viene indicato il vincitore del confronto sotto il profilo del rapporto qualità/prezzo.

CARATTERISTICHE GENERALI

Dati che misurano le possibilità del gioco e danno un'idea della sua longevità.
Funzioni del controller: Se sfrutta il sensore di movimento, la vibrazione o entrambi.

CARATTERISTICHE ONLINE

Valutiamo le caratteristiche e le opzioni che riguardano il gioco Online.
Contenuti scaricabili: Ci riferiamo ai contenuti scaricabili dallo Store, non agli aggiornamenti obbligatori.
Condivisione contenuti: Indichiamo se è possibile condividere online con altri utenti i contenuti creati con eventuali editor di auto o veicoli.
Fluidità Online: Valutiamo l'eventuale presenza di lag o di altri problemi che pregiudichino la fluidità delle gare Online.

MODELLI DI GUIDA

Analizziamo il grado di realismo del modello di guida di ciascun titolo.
Tipo di controllo: Segnaliamo se l'approccio alla guida è realistico (simulazione), se è meno esigente (arcade) o se rappresenta una sintesi dei due stili.
Immediatezza: Indichiamo se il modello di guida è di facile padronanza o se richiede pratica per essere assimilato.
Predominanza guida/duelli: Indichiamo se ha maggior peso l'uso di armi e power up o la pura abilità di guida.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Valutiamo la qualità tecnica complessiva.
Veicoli: Teniamo in considerazione il loro design e, se sono ispirati ad auto reali, la fedeltà agli originali.
Scenari: Analizziamo il livello di dettaglio e la loro vivacità.
Fluidità: Valutiamo quanto sia fluido l'aggiornamento delle immagini a schermo.

CARATTERISTICHE DI GIOCO

Valutiamo gli elementi della struttura di gioco.
Bonus/Power Up: Segnaliamo la presenza di armi o bonus.
Sfide in gara: Segnaliamo la presenza di obiettivi secondari durante le gare.

Pagina mancante (pubblicità)

Scrivi a **PlayGeneration**, Edizioni Master
Via Ariberto 24, 20123 Milano

@ Manda un'e-mail a **playgeneration@edmaster.it**

Posta sul nostro forum **www.playgen.it**

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

Kratos vince in partenza

Mi interessano sia *God of War III* che *Dante's Inferno*, ma posso comprare solo uno dei due. Quale mi consigliate e perché?

@ Ivan Polese

Inutile negare l'evidenza, e perfino i creatori stessi di *Dante's Inferno* hanno dovuto ammettere che *God of War* era il loro modello di riferimento durante lo sviluppo del gioco. La bilancia, per quanto il titolo EA non sia poi male, pende pesantemente a favore di Kratos, che può vantare un'avventura superiore in tutti gli aspetti, dalla storia ai controlli, fino alla varietà di situazioni offerte. Il nostro consiglio, di conseguenza, è di affidarti alle nerborute braccia del Fantasma di Sparta. Se poi dovesse capitarti qualche soldino in tasca, magari prova anche *Dante's Inferno*, soprattutto quando scenderà di prezzo.



Kratos ci è piaciuto più di Dante, anche se alla fine l'Inferno non è poi un brutto posto (si fa per dire, eh).

Lasciate ogni speranza

Si è più saputo niente sulla retrocompatibilità di PS3 con i titoli PS2?

@ Viviana

Ogni volta che Sony parla della retrocompatibilità di PS3 è per smentire un suo eventuale arrivo. E in effetti le speranze sono praticamente a zero: se vuoi rispolverare classici PS2 ti conviene o procurarti questa console, oppure affidarti a iniziative come la *God of War Collection*, la prima di una serie di iniziative volte a portare i grandi classici di PS2 su PS3 in alta definizione. Già si parla della *Sly Collection* e della collection con *Ico* e *Shadow of the Colossus*...

Aria di novità?

Non so se è un buon momento per comprare una PS3. C'è qualche taglio di prezzo o nuovo modello in vista?

@ Pietro Moranelli

Il 2009 è stato un anno movimentato per PS3, tra l'attesissimo calo di prezzo e l'arrivo di PS3 Slim, che ha visto finalmente decollare l'ammiraglia di casa Sony. Per ora, quindi, non ci sono indizi che qualcosa di simile possa avvenire a così breve distanza, anche se qualcosa potrebbe cambiare in occasione delle feste di Natale. Escluderemmo, però, la possibilità di un nuovo modello.

Sandbox a episodi

Non so se comprare *GTA Episodes from Liberty City* o *GTA IV*. Quale mi consigliate?

@ Marco Giuliano

Prendili tutti e due. Se proprio devi scegliere, opta per *Episodes from Liberty City*, che è un eccellente concentrato di tutto il meglio di *GTA IV*, con in più una serie di ritocchi e miglioramenti e due storie veramente eccezionali, che non mancheranno di coinvolgerti dal primo istante. Il numero di ore di gioco "grezze" è inferiore a quello di *GTA IV*, ma la qualità degli *Episodes*, *Gay Tony* in particolare, compensa ampiamente questo aspetto.



Negli Episodes troverai tutto il meglio di *GTA IV*, più alcuni extra e qualche sorpresa. Spassoso.



***Super Street Fighter IV* offre un online eccellente, con tante opzioni e praticamente privo di lag. Se vuoi combattere online, non troverai di meglio.**

Mazzate a distanza

Vorrei comprare insieme a un amico un picchiaduro da giocare online. Pensavamo a *Super Street Fighter IV*, *Tekken 6* o il nuovo *Dragon Ball*. Quale prendiamo?

@ Giuseppe Franzese

Dragon Ball non può essere messo a confronto con gli altri due, che sono titoli più tradizionali e "tecnici". Il nostro consiglio è quello di orientarti su *Super Street Fighter IV*, che ha un online eccellente e ricchissimo di opzioni, è molto soddisfacente e ti manterrà incollato al pad (o, ancora meglio, allo stick) per un bel po'. Inoltre, anche il fattore prezzo non è da sottovalutare.

Ezio Auditore non è solo

Uscirà un *Assassin's Creed* che si può giocare in due sulla stessa console?

@ Cristiano Lamanna

Capiti proprio al momento giusto, visto che il prossimo *Assassin's Creed, AC Brotherhood*, è stato una delle star dell'E3 proprio grazie alle sue opzioni multiplayer. Tuttavia, in questo momento non è ancora noto se sarà possibile giocare in due sulla stessa console (noi francamente ne dubitiamo). Potrai scegliere tra vari personaggi, ciascuno con le sue armi e abilità differenti, e la storia sarà ambientata tra le affollate vie di Roma.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Allora, arriva questa PSP2?

Ma Sony ci sta lavorando o no alla nuova PSP? È da tanto che se ne parla e ancora non si è visto un bel niente. C'è chi dice che sarà annunciata all'E3 e uscirà quest'anno. È vero?

@ Alessandro Parrino

Niente da fare, l'E3 è arrivato e se n'è andato senza nessun annuncio in merito. Niente PSP2, quindi, almeno per quest'anno. Anzi, Sony ha promesso di concentrare maggiore attenzione alla sua piattaforma portatile, presentando una carrellata di nuovi titoli in arrivo (e una nuova campagna pubblicitaria per rilanciarne l'immagine) nel corso della sua conferenza. Il che non ci dispiace affatto, visto che l'ultimo periodo non ha visto un gran numero di uscite (per quanto bisogna dire che la console ha comunque ricevuto titoli di grande qualità, primo fra tutti lo spettacolare *MGS Peace Walker*). Alla luce di questi annunci, quindi, noi al posto tuo non avremmo troppa fretta di vedere un nuovo modello di PSP, visto che la piattaforma può ancora dare molte soddisfazioni.



PSP2? Niente da fare: a Sony, per il momento, sembra andare benissimo quella che c'è già...



ModNation Racers è la proposta più "spensierata" tra i giochi di guida arcade, ma tieni d'occhio anche Split/Second...



» DOM…DE CO… R… F…

Quando uscirà *DC Universe Online*, e quanto costerà?

@ Roberto

L'uscita è prevista per la fine dell'anno, il prezzo del gioco e il possibile abbonamento mensile non sono stati ancora annunciati in via ufficiale.

Uscirà un altro *Jak & Daxter*?

@ Francesco Altieri

Per il momento no, ma la coppia sarà presente, insieme ad altre star Sony, nel titolo per Move *Heroes on the Move*.

Qual è la data di uscita di *GoW Ghost of Sparta*?

@ Niko Bellic

L'uscita di *GoW Ghost of Sparta*, sviluppato, come *Chains of Olympus*, da Ready at Dawn, è prevista per il prossimo autunno.

Per quale console uscirà *Final Fantasy XIII Agito*?

@ Mariano Marcello

Il terzo titolo della serie *Fabula Nova Crystallis* uscirà su PSP, ma non è ancora nota una data precisa. Arriverà certamente in Europa, però, visto il successo di *FF XIII*.

A tutta velocità

Volevo sapere quali saranno i prossimi giochi di guida in arrivo su PS3.

@ Massimo Panza

Con *Split/Second Velocity*, *Blur* e *ModNation Racers* appena arrivati nei negozi (leggi il nostro confronto!) se ti piacciono i giochi di guida arcade ne avrai da giocare per un bel po'. E all'orizzonte le cose interessanti non mancano di certo, da *F1 2010*, che promette un approccio simulativo alla Formula 1 e uscirà a settembre, a *Test Drive Unlimited 2*, al nuovo *Need for Speed*. E, naturalmente, come non menzionare *Gran Turismo 5*, che finalmente ha visto annunciare durante l'E3 la sua data di uscita ufficiale (il prossimo 2 novembre).

Fumetti su PSP

Come faccio a scaricare i fumetti dal PS Store? Sulla mia PSP compaiono soltanto le opzioni di gioco e dei filmati, anche se ho l'ultimo aggiornamento del firmware.

@ Luca Varanese

Dalla versione 6.20 del firmware in poi è stata aggiunta al menu la voce Extra, a sinistra di Foto. Al suo interno troverai il Digital Reader, cioè il software che ti permette di scaricare e leggere i fumetti disponibili sul PlayStation Store.

Ricordi incancellabili

Come faccio a cancellare i trofei? Ho noleggiato alcuni giochi prima di comprarli ma non mi piacevano, e adesso mi ritrovo con tutti questi trofei che non voglio...

@ Aldo

Per il momento, purtroppo, non c'è modo di cancellarli. Il che, secondo noi, non ha molto senso, visto che dovrebbe essere possibile cancellare dalla lista dei trofei almeno i giochi in cui si è fermi allo 0%. Sarebbe una opzione semplice da implementare in un aggiornamento di quelli "minori".

Il prestigio va guadagnato

Cos'è la modalità Prestigio di *Modern Warfare 2*?

@ Giovanni Giugliano

È un'opzione speciale del multiplayer, già presente nel primo *Modern Warfare* e in *World at War*. Quando un giocatore raggiunge il livello massimo (70 in *MW 2*), dispone dell'opzione di ricominciare dal primo livello, sbloccando una nuova classe, nuovi emblemi e una lista di sfide multiplayer extra da affrontare. Una volta raggiunto nuovamente il livello 70, potrai ricominciare ancora una volta, fino a un massimo di 10. Si tratta di un ottimo sistema per mantenere interessante la sfida anche per chi ormai ha sbloccato tutto.



La modalità Prestigio è un premio per i giocatori che raggiungono il livello massimo in *MW2*.

[LA TUA OPINIONE CONTA]

Hai intenzione di passare al 3D? Cosa pensi di questa nuova tecnologia?

Alcuni di voi sono interessati, altri meno... ma tutti tirano in ballo il fattore prezzo.



Per ora aspetto

wewish (dal forum)

È sicuramente una grande risorsa della PS3, e sarà utilissima a molti utenti. Io però preferisco per il momento aspettare, perché non penso che sia indispensabile per vivere un'esperienza di gioco godibile e perché le TV 3D costano ancora molto.

Che mal di testa...

Sharingan (dal forum)

Non penso che il 3d sia una grande pensata: chi ha voglia di spendere un mare di soldi per un (altro) nuovo televisore e degli occhialini che possono far venire in alcuni casi mal di testa??

Bravo Kaz!

Andrezinho97 (dal forum)

In questo momento non mi è indispensabile la tecnologia 3D per giocare, ma credo che Kaz Hirai ha avuto proprio una bella idea nell'introdurre la tecnologia 3D per i giochi PS3.

E chi ha gli occhiali?

Diminetor (dal forum)

Non credo che sia una trovata così bella, sicuramente farà aumentare la realtà dei giochi, ma bisogna avere TV compatibile e occhialini adeguati. Indossarli non è che sia molto comodo, sopratutto chi porta gli occhiali da vista.

Io l'ho provato...

Jakkky (dal forum)

Non sono interessato... ho provato delle TV in alcuni negozi, ma gli occhiali mi davano fastidio e non mi sono nemmeno accorto della terza dimensione. Inoltre il prezzo non è certo abbordabile...

Troppo costoso

DiegoResort (dal forum)

Devo dire che la Sony ha avuto un ottima idea ad usare il 3D... però le TV costano parecchio, e io come altri, non sono pronto a tirare tutti questi soldi fuori. Spero solo che il 3D non sostituisca completamente il gioco normale, e che le case produttici non si concentreranno solo su questo, almeno fino a quando i televisori 3D non scenderanno di prezzo.

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Qual è stata secondo te la cosa più interessante presentata all'E3?

@ Manda un'email a **playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione", oppure posta nel forum (www.playgen.it).**
Se vuoi, puoi inviarci una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione.

Multi su PS3 e 360

***Red Dead Redemption* ha il multi? E se sì, è sullo stesso server sia per PS3 che per 360?**

@ Carlo Cosenza

Sì, RDR ha il multiplayer online, con diverse modalità competitive e cooperative. Tuttavia, i giocatori PS3 non condividono i server con quelli di Xbox 360. Non sarebbe male se Sony e Microsoft si mettessero d'accordo per offrire esperienze multiplayer in comune, ma è molto, molto difficile che questo accada...



Red Dead Redemption ha un ottimo e originale multiplayer online, con modalità sia cooperative che competitive.

Un rumour lontano lontano

Ciao ragazzi, che mi sapete dire di *SW Battlefront 3*? Ho sentito solo rumour...

@ Daniele

È ormai dal 2006 che si fanno ipotesi sull'argomento e sui possibili studi che potrebbero essere impegnati sul progetto, per quanto non siano mai arrivate conferme ufficiali da LucasArts. Come se non bastasse, alcuni di questi studi (Free Radical e Pandemic) hanno chiuso i battenti. Il progetto, quindi, è ancora in sospeso...

Diplomarsi a Hogwarts

Volevo sapere la data di uscita di *LEGO Harry Potter* anni 5-7, sempre se uscirà. Che mi dite?

@ Giancarlo Palladino

Il primo episodio della serie, dedicato ai primi quattro anni di scuola di Harry Potter, è uscito a giugno, ed è ragionevole pensare che il prossimo titolo su cui Traveller's Tales inizierà a lavorare sia proprio il secondo *LEGO Harry Potter*, anche se non ci sono conferme in merito e lo studio potrebbe tranquillamente voler riservare il "trattamento Lego" a qualche altra serie.



LEGO Harry Potter Anni 1-4 è già nei negozi, ma non si sa quando arriverà il resto della saga.

Copie digitali al sicuro

Ho comprato alcuni giochi PSP sullo Store, e mi è venuto un dubbio: se finisco lo spazio e devo cancellarne qualcuno dalla Memory Stick, non è che lo perdo? Posso conservarlo sul PC?

@ Imma

Una volta acquistato, puoi tranquillamente riscaricare un gioco tutte le volte che vuoi, utilizzando lo stesso account con cui lo hai comprato. Oppure, volendo puoi copiare il file sul disco rigido del tuo PC, per poi rimetterlo sulla Memory Stick quando non avrai più problemi di spazio. Occhio soltanto a copiare su PC i certificati di licenza presenti sulla Memory Stick prima di formattarla, altrimenti dovrai riscaricare nuovamente il file.

Il prequel perfetto

Ciao a tutti! Ho giocato *Assassin's Creed 2* e *Uncharted 2*, ma non ho il primo episodio di nessuno dei due. Quale mi raccomandate di prendere?

@ Paolo Cammarano

Dipende. Quale dei due ti è piaciuto di più? È solo questione di gusti. A noi personalmente è piaciuto di più il primo *Uncharted* rispetto ad *AC*, ma se puoi prendili entrambi: sono eccellenti e li trovi a poco.

PROBLEMI TECNICI

Il volume che va giù

Ho un problema con la mia PS3 e il mio televisore Samsung da 40". Mentre gioco, all'improvviso il volume inizia a scendere, e quando arriva a zero e provo ad alzarlo non succede niente. E a questo punto le funzioni della TV non vanno più e devo spegnerla e riaccenderla e reimpostare tutto. Che succede?

@ Giovanni Marino

Prova a collegare la console a un'altra TV e vedi se succede di nuovo. Da come ne parli, si direbbe un problema della televisione, ma conviene comunque verificare. Prova anche a usare un cavo diverso per collegare televisore e console (HDMI, Component, Composito...) e verifica se il problema persiste. Una volta identificato il colpevole, telefona al servizio clienti Sony o Samsung.

Mostriciattoli a confronto

Ho un problema con *Critter Crunch*. Le prime volte che ci ho giocato ero collegato al PSN, e il gioco aggiornava automaticamente il mio punteggio in classifica. Un giorno, però, ci ho giocato senza essere collegato, e adesso anche se il gioco continua a salvare il punteggio non riesce più a identificare la mia posizione nel ranking, e non salva i dati degli altri giocatori. È un bug?

@ Rosario Guarino

Sì, è un bug: il gioco ha un'impostazione che cambia automaticamente se inizi una partita senza essere collegato al PSN. Il problema è risolvibile reimpostando manualmente l'opzione: nel menu del gioco, vai a Opzioni/Gioco e troverai l'impostazione che cerchi. Selezionala, poi conferma. Problema risolto.



Software all'ultima moda

Ho la PS3 da circa cinque mesi, e vorrei collegarla a Internet. Volevo sapere se scaricare alcuni aggiornamenti potrebbe darmi problemi. Quali patch o aggiornamenti devo scaricare?

@ Dario Mazzariello

Normalmente non ci sono problemi di sorta ad aggiornare PS3, visto che gli aggiornamenti servono a introdurre nuove funzioni e a risolvere piccoli problemi di varia natura. In generale, quindi, è una buona idea aggiornare la propria console all'ultima versione del software. Qualche eccezione c'è, però, come l'aggiornamento 3.21 che ha eliminato la possibilità di installare e utilizzare un sistema operativo alternativo. Prima di aggiornare, quindi, informati sul sito ufficiale PlayStation (it.playstation.com) sui cambiamenti introdotti dal nuovo firmware.



Sapete niente di *Toy Story 3*?

@ Dorina

È in arrivo a brevissimo, contemporaneamente al film, e sarà compatibile con Move. Potrai giocare la storia in cooperativa con diversi personaggi e affrontare una speciale modalità sandbox con missioni di vario tipo.

Quando esce *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*?

@ Fabio Prete

L'attesa è quasi terminata: devi aspettare soltanto fino al 10 settembre.

Ho due chitarre Les Paul per *Guitar Hero*. Sono compatibili con Rock Band?

@ Romano Martinetti

Se ti riferisci al modello nero uscito con *GH III*, è l'ultimo modello non compatibile realizzato da Activision.

Uscirà un nuovo *FIFA Street* per PSP o PS3?

@ Raiden

La serie al momento è ferma, ma non escluderemmo un nuovo capitolo in futuro.

Mi dite se uscirà un *Maximo 3* per PS3?

@ Francesco Pierretti

Sono passati sei anni dal secondo episodio, *Maximo and the Army of Zin*, che non è stato esattamente un successone. Al tuo posto non ci spereremmo.

Metal Gear Solid Rising uscirà anche in edizione speciale?

@ Raiden

Non si sa ancora, ma è molto probabile viste le tendenze del mercato.

Pagina mancante (pubblicità)

PARTECIPA ANCHE TU ALLA **COMMUNITY DI PLAYGENERATION!**

Voci dal Forum

Vuoi partecipare ancora di più alla tua rivista preferita? Vuoi conoscere altri appassionati di videogiochi in una community sempre più grande e sempre più vivace? Allora clicca su www.playgen.it e scopri il nostro forum!

LA DISCUSSIONE

Ammutinamento! Qualcuno ha osato mettere in dubbio le parole del Maestro, e il nostro Duffman si è subito precipitato. Scherzi a parte, la discussione sulla longevità di Peace Walker che ne è nata è molto interessante...

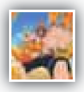
Il 19 giugno ho comprato Metal Gear Solid Peace Walker e dopo poco più di 20 ore circa di gioco (comprese le missioni extra), sono arrivato alla fine, un'altra avventura di Snake che si conclude, aimè brevemente. Apro questo discussione per mettere in evidenza le mancate promesse del "Maestro" Hideo Kojima, che concernevano principalmente nella durata superiore alle 100 ore della modalità in single player del gioco; infatti sono rimasto profondamente deluso dalla brevità di questo, l'unico aspetto positivo, a mio parere, è la profondità del gioco che nonostante tutto, purtroppo, risente di un eccessiva ripetitività... Non credete anche voi che sia necessaria più trasparenza da parte degli sviluppatori di un gioco?

VICTORPSP



Dubito fortemente che tu abbia anche solo grattato la superficie di quello che il gioco offre, in 20 ore. E dico sia in termini di contenuti che di profondità, di spessore. Bisognerebbe capire che 'saper giocare', in molti casi non è finire il gioco nel minor tempo possibile, ma saperlo apprezzare fino in fondo.

DUFFMAN



Se ascolti quello che dicono in Internet sarai deluso dai videogiochi a vita.

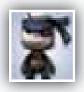
DARKFILO96

Ho fatto tutto...tutto!

VICTORPSP

E poi, hai mai giocato a Metal Gear Solid 3? Quello si che era un vero GIOCO, non certo questo, tra l'altro sapendo che lo sviluppatore principale di questo Metal era direttamente Kojima (cosa non avvenuta per quanto riguarda Metal Gear Solid Portable Ops e Metal 3) le mie aspettative erano più alte.

VICTORPSP



Come si fa a dire che Peace Walker pecca in longevità? Scusa, 20 ore non ti bastano? Quasi tutti i Metal Gear durano 20 ore... (molte di più rispetto a qualsiasi Devil May Cry o God of War)! Non capisco che problema hai.

NAKED SNAKE 95

Prima di sparare fesserie, leggi il post iniziale, io ho detto che Kojima ha parlato di 100 ore di campagna in singolo, ed il gioco invece dura solo 20 ore.

VICTORPSP



Io sto giocando questo giocone, e pensate che la PSP è di mio fratellino, io ho la PS3, e mai avrei pensato di comprare un gioco PSP, e invece l'ho fatto... e giuro che ne è valsa la pena!

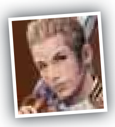
ASSASSIN'S DRAKE



Sono perfettamente d'accordo a metà.Kojì non è più Kojì. Duffo piantala.
Ma tranquilli, niente paura: lui ci salverà da questa triste realtà.
Lui è ovviamente RAIDEN. RAIDEN IL MELONARO!!!!1!

DR. MANHATTAN

IL POST DEL MESE



Un buongiorno a tutti.Cara playgen vorrei farvi riflettere su una cosa. Ormai la tecnologia è arrivata a livelli altissimi portando la tecnologia all'hd, ai sensori di movimento e in futuro anke al 3D (chissa poi cos'altro si inventerranno). I giochi stanno sampre più migliorando,soprattutto in grafica, ma forse queste nuove console non sono e forse non saranno mia perfette. Infatti uno dei problemi maggiori è quello dell'affidabilita ke si sta cercando di risolvere, ma ke ancora persite. Come è possibile ke la ps3 ha quasi una certezza ke si rompa dopo pochi anni a causa dell'YLOD e la xbox per il famoso "red ring of death"? Io ho una ps2 ke ho aquistato circa 7 anni fa e solo 2 anni fa mi si è rotta la lente del lettore, mentre quella del mio amico l'ha comprata nello stesso periodo che l'ho comprata io e ankora gli funziona perfettamente. Ho aquistato quella slim e già in affidabilità ha perso perkè mi è durata solo 6 mesi per un problema alla lettore e per fortuna era ankora in garanzia. Io credo che invece di cercare nuovi metodi di gioco (3D, telecamere, sensori di movimento) odi fare come la microsoft, estendendo la garanzia, dovrebbero iniziare a fabbricare console più affidabili e che durano. E' vero si stanno facendo nuove console migliorate, ma è certo che i problemi non si presentino più?

CHRIS8

Beh, anche senza scomodare la Legge di Murphy, è un dato di fatto che più una cosa è complessa, più cose possono andare storte. Dalla generazione 16-bit a oggi, le console sono passate da essere piccole e indistruttibili come un monello di strada all'essere grosse, delicatine e insofferenti al minimo stress, come i proverbiali bamboccioni. Ci sono però un paio di distinguo da fare. Primo: il livello di unità difettose "alla nascita" tra le PS3 è tra i più bassi sul mercato, all'incirca pari a quello del Wii e svariati anni luce lontano dalle cifre catastrofiche dell'Xbox 360. Secondo: bisognerebbe davvero riflettere su come trattiamo le cose che possediamo. A giudicare da tanti post letti negli ultimi tempi, sono stupito che di PS3 non ne esplodano il triplo o il quadruplo: tra chi sposta la PS3 accesa durante il caricamento di un disco, chi la tiene in loculi stile forno e chi la posa a terra a ingurgitare chili di polvere, PS3 dovrebbe essere nominata santa martire del videogioco.

PARLA DEI TUOI GIOCHI PREFERITI, TROVA AMICI PER GIOCAR

www.playgen.it

LA COLLEZIONE







■ Una bella armadiata di roba, non c'è che dire. In effetti quando un giocatore parla di "un po' di sacrifici" generalmente intende "ho speso un patrimonio".



Sono un "vecchio" videogiocatore. Ho iniziato dal Commodore 64 per arrivare alle console next-gen. Solo in questi ultimi anni però ho cominciato ad essere più di un semplice giocatore diventando un collezionista. Con un po' di sacrifici mi sono dedicato sia al retrogames sia all'attuale generazione. La saga a cui tengo di più sicuramente è quella di Castlevania, della quale mi ritengo un vero e proprio fan. Aspetto con ansia di aggiungere alla mia collezione *Castlevania: Lords of Shadow*, ormai manca poco.

ACQUARIUM

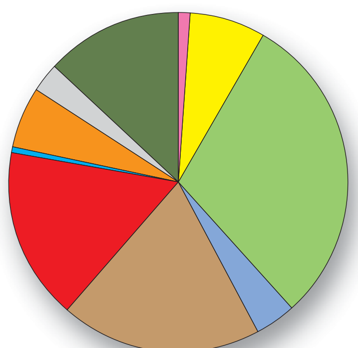


■ L'edizione speciale americana di *Final Fantasy XIII*, completa di joypad decorato, colonna sonora e card prismatica è un bel pezzo da collezione, oltre che un oggettino stilosissimo. Peccato che il pad si sporchi solo a guardarlo...

IL SONDAGGIO

QUAL È IL GIOCO MOSTRATO ALL'E3 CHE ATTENDI DI PIÙ?

- PORTAL 2 1,13%
- GOW GHOST OF SPARTA 7,34%
- ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD 29,94%
- DEAD SPACE 2 3,95%
- KILLZONE 3 19,21%
- GRAN TURISMO 5 16,38%
- TWISTED METAL 0,56%
- LITTLEBIGPLANET 2 5,65%
- FINAL FANTASY XIV 2,82%
- ALTRO 12,99%



Per me il più atteso è sicuramente GT5... dopo un'epica esperienza come il quarto capitolo, mi aspetto il miglior gioco di corse fino a questo momento.

ALDOX95



Naturalmente Dead Space 2! Il primo mi ha fatto spendere un patrimonio con i pannoloni! Il due non posso perdermelo!

NIKO994



Ho provato grande stupore e felicità quando ho sentito di una versione PlayStation 3 di Portal 2. Ho votato quello: dopo il primo grandissimo e rivoluzionario capitolo, voglio proprio vedere come si destreggerà Valve.

FRA_62

LA CLASSIFICA UFFICIALE DEL FORUM

Mese tranquillo per la nostra classifica, con le prime posizioni sostanzialmente immobili (tranne per qualche trofeo in più) e solo qualche movimento verso il centro della lista. Si vede che, con la bella stagione, i nostri lettori ne approfittano per uscire...

1. **KINGDOM_CLEMENTE** - Trofei 2609 - Livello 18 - 22% 39 Platini
2. **UNIKO90** - Trofei 2192 Livello 17 - 43% - 42 Platini
3. **BALDAGIOVANE86** - Trofei 1850 - Livello 15 - 42% 20 Platini
4. **MATTESTO9** - Trofei 1722 Livello 15 - 30% - 23 Platini
5. **SUPERTAYO10** - Trofei 1541 Livello 14 - 74% - 18 Platini
6. **TRIXSTER10** - Trofei 1333 Livello 14 - 38% - 25 Platini
7. **SHARINGAN** - Trofei 1260 Livello 14 - 12% - 21 Platini
8. **BOMBERMAN** - Trofei 1374 Livello 13 - 80% - 11 Platini
9. **AMEDEO91** - Trofei 1172 Livello 13 - 69% - 18 Platini
10. **IRONBOXE** - Trofei 1381 Livello 13 - 57% - 1 Platini
11. **LUSIO89** - Trofei 1187 Livello 13 - 51% - 15 Platini
12. **POOH81** - Trofei 1045 Livello 13 - 45% - 17 Platini
13. **MARKO_GEKO** - Trofei 1033 Livello 13 - 38% - 19 Platini
14. **SPAREGA** - Trofei 1081 Livello 13 - 36% - 19 Platini
15. **RYONARUSHIMA** - Trofei 1012 Livello 13 - 27% - 20 Platini
16. **FRANOVANTA** - Trofei 931 Livello 12 - 94% - 15 Platini
17. **RAZZAROMANA** - Trofei 986 Livello 12 - 92% - 12 Platini
18. **FILLUS-182** - Trofei 913 Livello 12 - 56% - 8 Platini
19. **KINGPOM88** - Trofei 881 Livello 12 - 47% - 9 Platini
20. **BERTOCK** - Trofei 941 Livello 12 - 46% - 4 Platini

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Quella che segue è una guida ai titoli più interessanti per PS3, PSP e PS2. **Abbiamo assegnato a ciascuno un voto. Quest'ultimo potrà variare in futuro in virtù delle nuove uscite.**

PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY

+ VENDUTI



■ *Red Dead Redemption* ha sfidato a duello tutti i suoi avversari… e li ha stesi!

1. Red Dead Redemption (N)
2. Mondiali FIFA Sudafrica 2010 (↓)
3. UFC Undisputed 2010 (N)
4. ModNation Racers (N)
5. Call of Duty: Modern Warfare 2 (↑)
6. Lost Planet 2 (N)
7. Blur (N)
8. Split/Second Velocity (N)
9. GTA Episodes from Liberty City (N)
10. Prince of Persia: Le sabbie dimenticate (N)



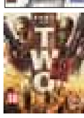
■ *Blur* e *Split/Second* sfrecciano ruota a ruota nella seconda metà della classifica.

PS3

AZIONE



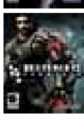
ALPHA PROTOCOL
» SEGA » € 69,90 » X GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un gioco di spionaggio che combina elementi d'azione, stealth e GdR. Offre grande libertà nella scelta delle strategie da usare.
VOTO 79



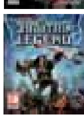
ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
» EA GAMES » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Due mercenari combattono per sventare la minaccia terroristica che incombe su Shangai. Breve, ma intenso.
VOTO 84



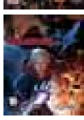
BAYONETTA
» SEGA » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Spettacolare, profondo, vibrante, originale: Bayonetta è ufficialmente la nuova regina degli action!
VOTO 95



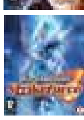
BIONIC COMMANDO
» CAPCOM » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma.
VOTO 88



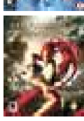
BRÜTAL LEGEND
» EA GAMES » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno spassoso viaggio nel mondo del metal, tra azione, corse in auto e battaglie. È minato da difetti tecnici e strutturali.
VOTO 83



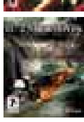
DEVIL MAY CRY 4 — Prezzo budget
» CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il mix "stylish" di azione e avventura firmata Capcom torna con l'eccelsa qualità a cui la serie ci ha abituati sin dalle origini.
VOTO 93



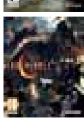
DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE
» KOEI » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione dai controlli semplici e accessibili. È ambientato nella Cina feudale e ha una modalità cooperativa online.
VOTO 86



HEAVENLY SWORD — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Realizzazione tecnica inarrivabile, ma breve e ripetitivo, complice un sistema di combattimento non sfruttato a dovere.
VOTO 82



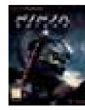
IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY
» 505 GAMESTREET » € 39,90 » 1-16 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 7+
Battaglie aeree che divertiranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito.
VOTO 87



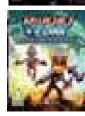
LOST PLANET 2
» CAPCOM » € 69,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco d'azione con ambientazione futuristica, un'eccellente modalità cooperativa ed entusiasmanti scontri a fuoco.
VOTO 83



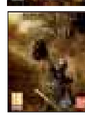
MINI NINJAS — Prezzo budget
» EIDOS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un gioco di ninja originale, spassoso e dall'estetica ricercata. Il suo svolgimento variegato ti conquisterà subito.
VOTO 83



NINJA GAIDEN SIGMA 2
» TECMO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una sfida per veri ninja: lunga, difficile e maledettamente spettacolare. Molti gli extra esclusivi per PS3.
VOTO 90



RATCHET & CLANK A SPASSO NEL TEMPO
» SONY » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di *R&C*.
VOTO 92

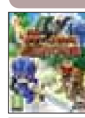


SCONTRO TRA TITANI — Nuovo!
» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura di ambientazione mitologica, simile per molti versi a *God of War* ma molto meno varia e spettacolare.
VOTO 72

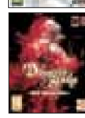


TCOR: ASSAULT ON DARK ATHENA — Prezzo budget
» ATARI » € 29,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un ottimo mix di azione e stealth, corredato dall'ulteriore attrattiva di un eroe carismatico e di un secondo gioco incluso.
VOTO 79

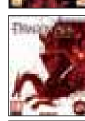
GDR



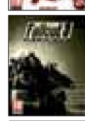
3D DOT GAME HEROES
» ATLUS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un gioco di ruolo ispirato ai capisaldi del genere e zeppo di citazioni e omaggi. Particolarissimo lo stile grafico retrò.
VOTO 87



DEMON'S SOULS — Nuovo!
» NAMCO BANDAI » € 64,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un GdR d'azione profondo, vasto, dai toni adulti e straordinariamente difficile. Se cerchi una vera sfida, devi farlo tuo.
VOTO 91



DRAGON AGE: ORIGINS
» EA GAMES » € 54,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un gioco di ruolo maturo, di stampo fantasy e con struttura aperta. I fan del genere non dovrebbero lasciarselo scappare.
VOTO 90



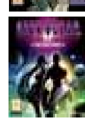
FALLOUT 3: GOTY
» BETHESDA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un *Oblivion* post-apocalittico eccellente per longevità e libertà. Questa versione contiene tutte le espansioni uscite.
VOTO 94



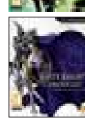
FINAL FANTASY XIII
» SQUARE ENIX » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco di ruolo che sorprende per la grafica e il sistema di combattimento profondo, ma non per trama e personaggi.
VOTO 90



RESONANCE OF FATE
» SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Ambientazione originale e combattimenti spettacolari, a metà tra turni e azione. È un GdR complesso, destinato ai più esperti.
VOTO 84



STAR OCEAN THE LAST HOPE
» SQUARE ENIX » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un buon GdR d'azione, equilibrato e snello nel sistema di combattimento. Piacerà agli appassionati del genere.
VOTO 83



WHITE KNIGHT CHRONICLES
» SONY » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
È vastissimo e molto curato, soprattutto nella trama. Sa appassionare e introduce alcune stuzzicanti modalità online.
VOTO 84



3 ragioni per giocare a...

Demon's Souls

Play GIOCO DEL MESE





1. UNA SFIDA INSORMONTABILE. È un viaggio difficile e irto di ostacoli, ma sempre accattivante e coinvolgente. Riuscirai a compiere la tua missione, cavaliere?

2. GDR "VECCHIA SCUOLA". Ha molto in comune con i GdR di una volta: l'alto tasso di sfida, l'assenza della mappa o la necessità di ripercorrere più volte gli stessi ambienti...

3. ONLINE INNOVATIVO. Potrai cooperare con gli amici o "invadere" le partite altrui, lasciare indicazioni sulle pareti per aiutare (o depistare), o infine seguire i "fantasmi" degli altri giocatori.

AVVENTURA



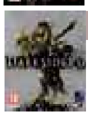
ASSASSIN'S CREED II
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il buon mix tra i vari elementi del gioco lo rende un'avventura tra le migliori disponibili sulla piazza.
VOTO 91



BATMAN ARKHAM ASYLUM GOTY — Nuovo!
» EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. È arricchito da tutti i DLC e da una modalità 3D compatibile con qualsiasi TV.
VOTO 80



DANTE´S INFERNO
» ELECTRONIC ARTS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura truculenta, in stile *God of War*, con un'ambientazione evocativa. La struttura di gioco non apporta novità.
VOTO 83



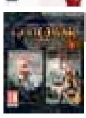
DARKSIDERS
» THQ » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura che stupisce per caratterizzazione artistica, varietà, longevità e una serie di trovate interessanti.
VOTO 90



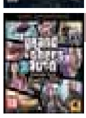
DEAD SPACE — Prezzo budget
» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Comparto tecnico, atmosfere e combattimenti rendono questo nuovo esperimento il survival horror dell'anno.
VOTO 91



GOD OF WAR III
» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Una delle migliori avventure d'azione disponibili per PS3: adrenalinica, violenta e dotata di un comparto tecnico d'eccellenza.
VOTO 97



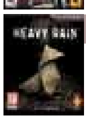
GOD OF WAR COLLECTION
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Include i primi due *GoW* pubblicati per PS2. Due avventure superbe, ritoccate nella grafica e proposte a un prezzo irresistibile.
VOTO 93



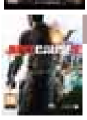
GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY
» ROCKSTAR » € 49,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Due avventure che ampliano l'universo di *GTA IV*, nuovi protagonisti e modalità multiplayer inedite. Il prezzo è imbattibile.
VOTO 92



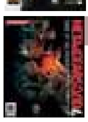
GRAND THEFT AUTO IV — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna softeca PS3. Un titolo immenso ed elettrizzante.
VOTO 97



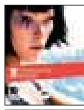
HEAVY RAIN
» SONY » € 44,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un thriller con una trama profonda e ricca di colpi di scena. È un "film interattivo" da giocare a colpi di QTE. Indimenticabile.
VOTO 93



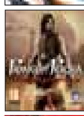
JUST CAUSE 2
» EIDOS » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura esplosiva, un sandbox che riprende elementi di *GTA IV* e *Mercenaries*: frenesia, libertà, varietà e divertimento.
VOTO 83



METAL GEAR SOLID 4 — Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile.
VOTO 97



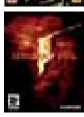
MIRROR'S EDGE — Prezzo budget
» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un titolo innovativo in ogni senso, dal sistema di controllo alla struttura di gioco. Se cerchi nuove esperienze, non perdertelo.
VOTO 95



PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE — Nuovo!
» UBISOFT » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura varia e divertente, ma non all'altezza dei capisaldi del genere. Se non sei proprio un novizio lo finirai in poche ore.
VOTO 78



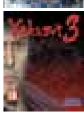
RED DEAD REDEMPTION
» ROCKSTAR » € 69,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura epica con un'ambientazione unica: il Vecchio West. È vario, immenso e graficamente superbo
VOTO 97



RESIDENT EVIL 5
» CAPCOM » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Avvincente, spettacolare, longevo... *Resident Evil 5* è senza dubbio una delle migliori avventure d'azione per PS3.
VOTO 95



UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI
» SONY » € 64,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo online. Uno dei migliori titoli PS3.
VOTO 97

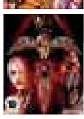


YAKUZA 3
» SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 18+
Un "romanzo criminale" ambientato in Giappone, vastissimo e carico di atmosfera. È totalmente in inglese.
VOTO 91

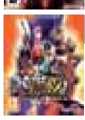
PICCHIADURO



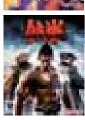
DRAGON BALL Z RAGING BLAST
» NAMCO BANDAI » € 59,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Graficamente pregevole, e finalmente con un numero degno di personaggi e modalità. Peccato per le poche novità.
VOTO 85



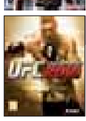
SOULCALIBUR IV — Prezzo budget
» NAMCO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro straordinario, ricco ed estremamente galvanizzante. Ti stregherà anche se non sei un amante del genere.
VOTO 92



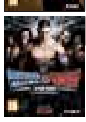
SUPER STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il miglior picchiaduro per PS3. Mantiene la struttura di *Street Fighter IV* e aggiunge lottatori, opzioni e modalità di gioco.
VOTO 96



TEKKEN 6
» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno.
VOTO 90



UFC UNDISPUTED 2010 — Nuovo!
» THQ » € 64,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro profondo e molto curato, che ricrea alla perfezione i combattimenti di arti marziali miste.
VOTO 84



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 49,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una simulazione di wrestling spettacolare e completa, con ancora più opzioni, modalità di gioco e lottatori.
VOTO 80

IL MEGLIO PER PS3

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1 Red Dead Redemption (N)
ROCKSTAR | AVVENTURA



Mancano ancora mesi alla fine del 2010, ma l'ultimo capolavoro Rockstar è uno dei candidati al titolo di "Gioco dell'anno". Perdersi tra le pianure di Diez Coronas o sulle montagne di Tall Trees non ha prezzo.

2 Demon´s Souls (N)
NAMCO BANDAI | GDR

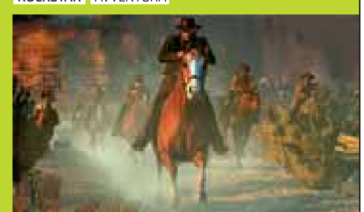
3 Super Street Fighter IV (=)
CAPCOM | PICCHIADURO

4 Blur (N)
ACTIVISION | GUIDA

5 UFC Undisputed 2010 (N)
THQ | PICCHIADURO

I VOSTRI PREFERITI

1 Red Dead Redemption (=)
ROCKSTAR | AVVENTURA



Dall'orizzonte è arrivato *Red Dead Redemption*, a cavallo di uno stallone, e ha fatto piazza pulita dei buoni, dei brutti e dei cattivi. È il titolo più venduto e più giocato dell'ultimo mese, e se lo merita...

2 God of War III (↓)
SONY | AZIONE

3 CoD Modern Warfare 2 (↓)
ACTIVISION | SPARATUTTO

4 Mondiali FIFA Sudafrica 2010 (N)
EA SPORTS | SPORT

5 Battlefield Bad Company 2 (↑)
EA | SPARATUTTO



■ *Battlefield BC 2* è un vero e proprio pezzo da novanta.



I quattro migliori giochi...



ModNation Racers

La filosofia di *LittleBigPlanet* applicata alle corse arcade di *Mario Kart*: questo, in sintesi, è *ModNation Racers*! Alle folli corse con turbo, salti e potenziamenti si unisce infatti la possibilità di creare e condividere online kart, piste e piloti.



Split/Second Velocity

Un arcade di guida ad alto tasso di spettacolarità, nel quale dovrai "attivare" alcuni elementi dello scenario per ostacolare i tuoi avversari. Tra esplosioni, scorciatoie ed edifici che crollano in pista ne vedrai davvero delle belle...

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A: **playgeneration@edmaster.it**

[+ ATTESI]

1 Call of Duty Black Ops

» PS3 » ACTIVISION » SPARATUTTO » AUTUNNO

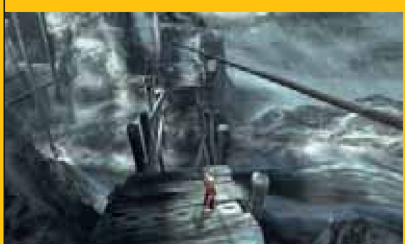
Sono finalmente uscite le prime immagini del nuovo *Call of Duty*. Nonostante l'addio di Infinity Ward sembra promettere bene.



2 God of War Ghost of Sparta

» PSP » SONY » AZIONE » AUTUNNO

Ready at Dawn, sviluppatore di *Chains of Olympus*, riporta Kratos su PSP per raccontarci le sue origini. Dopo *MGS*, un altro "giocone" in arrivo.



3 Marvel vs. Capcom 3

» PS3 » CAPCOM » PICCHIADURO » DA ANNUNCIARE

Dopo il meritatissimo successo di *Street Fighter IV*, Capcom tira a lucido un'altra storica saga. E noi, com'è ovvio, non stiamo più nella pelle!



GUIDA

BLUR — Nuovo!
» ACTIVISION » € 69,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un frenetico arcade simile a *ModNation Racers* ma con uno stile grafico più realistico. Tecnicamente non è impeccabile. VOTO **87**

COLIN MCRAE DIRT 2
» CODEMASTERS » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Galvanizzante, longevo e stracolmo di opzioni, *Colin McRae DIRT 2* è molto più di un semplice gioco di rally. VOTO **93**

FUEL — Prezzo budget
» CODEMASTERS » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un arcade con veicoli ben differenziati e una discreta libertà nel percorrere scenari enormi. Leggermente monotono. VOTO **83**

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE — Prezzo budget
» SONY » € 29 ,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Non sorprende per numero di auto e circuiti, ma il sistema di guida, il fotorealismo e l'online ne fanno un titolo eccellente. VOTO **94**

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Gare adrenaliniche, scenografiche e ricche di opzioni, che ti terranno incollato al volante per molto, molto tempo. VOTO **91**

MODNATION RACERS
» SONY » € 69,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un divertentissimo arcade con la possibilità di creare e condividere piloti, kart e tracciati. *LittleBigPlanet* a quattro ruote! VOTO **80**

MOTO GP 09/10
» CAPCOM » € 64 ,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un titolo molto vasto, completo di classi 125, 250 e MotoGP e arricchito da numerose modalità. Tecnicamente non è granché. VOTO **80**

MOTORSTORM PACIFIC RIFT — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

MotorStorm torna con il suo ritmo travolgente, nuove modalità e circuiti inediti molto più vari rispetto al passato. VOTO **91**

NEED FOR SPEED SHIFT
» EA » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un simulatore bilanciato e coinvolgente, anche se non riesce a superare sotto nessun aspetto i "pesi massimi" del genere. VOTO **91**

SBK X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
» MILESTONE » € 59 ,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione completa, appassionante e adatta sia ai novizi che agli esperti delle due ruote. VOTO **85**

SONIC & SEGA SUPERSTARS RACING
» SEGA » € 54 ,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un arcade di corse, semplice e immediato. Punta sul fascino degli eroi Sega e sulla modalità multiplayer. VOTO **78**

SPLIT/SECOND VELOCITY
» DISNEY INT. » € 59 ,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Una vera e propria scarica di adrenalina. È un arcade di guida che sorprende e affascina fin dalla prima gara. VOTO **91**

SPARATUTTO

ALIENS VS. PREDATOR
» SEGA » € 59 ,90 » 1-18 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Scegli se giocare come Alien, Predator o marine, sfruttando le caratteristiche di ciascuna specie. VOTO **71**

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
» EA GAMES » € 64 ,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Uno sparatutto a sfondo bellico con una deludente Campagna in singolo, ma con il miglior multiplayer sulla piazza. VOTO **92**

BIOSHOCK 2
» 2K GAMES » € 39 ,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Se hai apprezzato il primo *Bioshock*, lo amerai. Lo stile e l'ambientazione del predecessore, con in più il multiplayer. VOTO **91**

BORDERLANDS
» 2K GAMES » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto con elementi da GDR ambientato su un brullo pianeta alieno. Gioca da solo o con tre amici, anche online. VOTO **90**

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
» ACTIVISION » € 69,99 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Come *MW*, meglio di *MW*. Uno sparatutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità. VOTO **94**

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
» UBISOFT » € 39,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un originale FPS che ti appassionerà, se ti farai catturare dall'ambientazione western. Buono anche l'Online. VOTO **80**

FAR CRY 2 — Prezzo budget!
» UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto che scommette su un'impostazione alla *GTA* ottenendo ottimi risultati in tutto, tranne nell'online. VOTO **90**

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN — Prezzo budget!
» WARNER » € 19,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto horror dalle atmosfere tese e agghiaccianti. Grafica altalenante, ma emozioni assicurate. VOTO **91**

KILLZONE 2 — Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno degli sparatutto più avvincenti del catalogo PS3, reso ancora più memorabile da un multiplayer Online massiccio. VOTO **97**

MAG
» SONY » € 49 ,90 » 256 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una guerra per 256 giocatori, da combattere rigorosamente in Rete. Le meccaniche funzionano, la grafica non è il massimo. VOTO **82**

RESISTANCE 2 — Prezzo budget!
» SONY » 29,90 » 1-60 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Uno sparatutto ineccepibile, splendido e adrenalinico. Storia, ambientazione e giocabilità ti lasceranno a bocca aperta. VOTO **93**

WOLFESTEIN
» ACTIVISION » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un classico che ha saputo adattarsi ai tempi moderni senza perdere i suoi segni d'identità: intrattenimento e azione. VOTO **79**

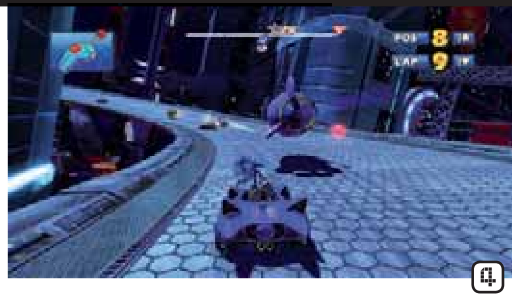
arcade di guida con power-up!



3

» Blur

Un'altra interessane novità. Questa volta scendono in pista auto dall'aspetto del tutto realistico, ma potenziabili con missili, scudi e armi di ogni genere. Potrai distinguere i diversi power-up presenti sul tracciato e accumularne un massimo di tre.



4

» Sonic & Sega Superstars Racing

Un clone di *Mario Kart* o *Crash Team Racing*, con i più celebri eroi Sega a far da protagonisti. Gareggia con Sonic, Ulala o Ryo Hazuki, ognuno dotato di un kart personalizzato, e affronta tutti i circuiti ispirati ai grandi classici Sega.

MUSICALE



BAND HERO — Prezzo budget!

» ACTIVISION » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Se non senti il rock dentro e *Guitar Hero* ti sembra troppo ostico, *Band Hero* può costituire un buon compromesso pop.

VOTO 71

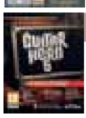


DJ HERO

» ACTIVISION » € 99,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Nel ruolo di un DJ dovrai remixare oltre 100 brani. Le meccaniche funzionano alla grande, ma il repertorio in parte delude.

VOTO 91



GUITAR HERO 5

» ACTIVISION » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Nuove opzioni per l'ennesima incursione nel mondo di *GH*. Include 85 brani, seppure non molto emozionanti.

VOTO 79



ROCK BAND 2

» EA GAMES » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Innova poco rispetto al predecessore, ma rimane un gioco musicale quasi infinito e divertentissimo, sia da solo che con amici.

VOTO 93

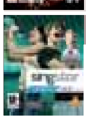


ROCK BAND GREEN DAY — Nuovo!

» EA » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un *Rock Band* dedicato al celebre gruppo punk-rock, con 47 brani ed extra di ogni genere. Se ti piacciono i Green Day...

VOTO 84



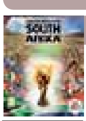
SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI) — Prezzo budget!

» SONY » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di *SingStar*... Il re della festa.

VOTO 92

SPORT



MONDIALI FIFA SUDAFRICA 2010

» EA SPORTS » € 69,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione eccellente, che recupera tutte le qualità di *FIFA 10* e ricrea alla perfezione l'atmosfera del Mondiale.

VOTO 91



FIFA 10

» EA SPORTS » € 39,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione calcistica a 360°, sorretta da una montagna di opzioni e da un comparto ludico assolutamente ottimo.

VOTO 93



FIGHT NIGHT ROUND 4

» EA SPORTS » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Se ami la boxe, su PS3 non troverai una simulazione più reale, impressionante e coinvolgente di questa.

VOTO 94



NBA 2K10

» 2K SPORTS » € 59,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un simulatore completo, ricco di opzioni e modalità di gioco e con un sistema di controllo profondo. Davvero spettacolare.

VOTO 92



NBA LIVE 10 — Prezzo budget!

» EA SPORTS » € 29,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un gioco di pallacanestro accessibile e completo che ricrea le emozioni della NBA. Ottimo, ma c'è spazio per migliorare.

VOTO 89

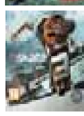


PRO EVOLUTION SOCCER 2010

» KONAMI » € 39,90 » 1-7 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Una simulazione calcistica più convincente di *PES 2009*, capace di divertire a dispetto delle sue imperfezioni.

VOTO 94



SKATE 3

» EA GAMES » € 64,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un gioco di skateboard ricco di opzioni e con un online davvero epico. Se ti piace il genere, è un acquisto obbligato.

VOTO 91



TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 11 — Nuovo!

» EA SPORTS » € 69,90 » 1-24 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

È la miglior simulazione di golf sulla piazza. La nuova edizione include la Ryder Cup e una modalità online più ricca.

VOTO 89



TOP SPIN 3 — Prezzo budget!

» 2K SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un gioco di tennis esigente e realistico. Il quadro tecnico è eccellente, lo spettro di opzioni di modalità più che abbondante.

VOTO 90



VIRTUA TENNIS 2009

» SEGA » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un accessibile tennis arcade che coinvolge e diverte già dalla prima partita pur non offrendo una grafica sorprendente.

VOTO 87

VARI

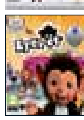


BUZZ! QUIZ TV + BUZZER

» SONY » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo.

VOTO 90



EYE PET + TELECAMERA

» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Sfruttando il PlayStation Eye, incluso nella confezione, potrai interagire con il tuo cucciolo virtuale, lavarlo e curarlo.

VOTO 85

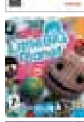


KATAMARI FOREVER — Prezzo budget!

» NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa.

VOTO 88

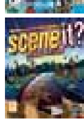


LITTLEBIGPLANET — Prezzo budget!

» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un gioco di piattaforme rivoluzionario, che stimola a immaginare, creare e condividere mondi.

VOTO 96



SCENE IT? CIAK! SI GIRA!

» WARNER » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Domande e risposte sul mondo del cinema, in puro stile Buzz!. È compatibile con i Buzzer, ma manca di originalità.

VOTO 78

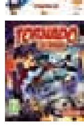


TIME CRISIS 4 + G-CON

» NAMCO » € 89,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una conversione eccellente accompagnata da una nuova pistola, più precisa e versatile. Dispiace solo che duri così poco.

VOTO 80



TORNADO OUTBREAK — Prezzo budget!

» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Controlla i tornado e radi al suolo luna park o intere città. Diverte nonostante il comparto tecnico scadente.

VOTO 79

PS3



Uncharted 2 ha subito un sostanzioso ribasso di prezzo, e non è l'unico!

1. Uncharted 2 (N)
2. Street Fighter IV ↓
3. Fallout 3 ↓
4. Resident Evil 5 (N)
5. GTA IV ↓
6. FIFA 10 ↓
7. Metal Gear Solid 4 =
8. Batman Arkham Asylum ↓
9. Bionic Commando ↓
10. Midnight Club L.A. ↓

PSP

1. Monster Hunter Freedom Unite =
2. FIFA 10 =
3. Pack GTA Liberty City Stories + Vice City Stories =
4. Patapon 2 (N)
5. Crisis Core FFVII ↑
6. God of War Chains of Olimpus ↓
7. Midnight Club L.A. Remix =
8. Wipeout Pulse (N)
9. Buzz! Gran Quiz (N)
10. Silent Hill Origins ↓



Patapon 2 è uno dei "PSP Essentials", titoli ormai classici venduti a 9,99 euro.

I VENDUTI PER PSP



Mondiali FIFA Sudafrica 2010 mantiene ben salda la prima posizione.

1. Mondiali FIFA Sudafrica 2010 (=)
2. ModNation Racers (N)
3. LittleBigPlanet (N)
4. Assassin's Creed: Bloodlines (↑)
5. FIFA 10 Platinum (=)
6. Football Manager 2010 (↑)
7. Prince of Persia: Le sabbie dimenticate (N)
8. Dissidia: Final Fantasy (↑)
9. Iron Man 2 (↓)
10. Ben 10: Alien Force – Vilgax Attacks (↓)



ModNation Racers parte col botto anche su PSP.

PSP

AVVENTURA

ASSASSIN'S CREED BLOODLINES
» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il ritorno "portatile" di Altair delude su tutti i fronti. Tecnicamente lacunoso e molto poco divertente.
VOTO 59

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2.
VOTO 94

GTA CHINATOWN WARS
» ROCKSTAR » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
La visuale ricorda i primi, classici *GTA*, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti.
VOTO 90

GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Ottima raccolta che include i due *GTA* usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori.
VOTO 94

HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE — Prezzo budget
» EA » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il gioco non dura molto e la cura per i dettagli è deludente, ma i fan più accaniti di Harry Potter sapranno apprezzarlo.
VOTO 77

JAK & DAXTER: SIFDA SENZA CONFINI
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Jak debutta su PSP con un'avventura divertente ed estremamente varia. La strana coppia è tornata, più in forma che mai!
VOTO 87

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER — Nuovo!
» KONAMI » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno dei migliori capitoli della saga: un'avventura divertente, emozionante, varia e rigiocabile. Peccato manchi l'online.
VOTO 98

OBSCURE: THE AFTERMATH
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico.
VOTO 86

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE — Nuovo!
» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Sviluppato in 2D, il nuovo *Prince of Persia* è un mix di salti, azione ed enigmi. Peccato manchi di profondità e carisma.
VOTO 76

SILENT HILL ORIGINS — Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Angosciante come un *SH* per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, *Origins* si classifica tra i migliori giochi PSP.
VOTO 93

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo *SH*, con meccaniche innovative..
VOTO 81

GUIDA

BURNOUT DOMINATOR — Prezzo budget
» EA GAMES » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Corse a ritmo serrato in mezzo al traffico e una sana dose di sfida rendono questo gioco di guida un vero must.
VOTO 90

F1 2009
» CODEMASTERS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Il miglior simulatore di Formula 1 per PSP. Vanta la licenza ufficiale per le auto, i tracciati e le piste di questa stagione.
VOTO 88

GRAN TURISMO
» SONY » € 29,90 » 4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e longeva.
VOTO 85

MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento.
VOTO 92

MODNATION RACERS — Nuovo!
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un brillante arcade con tutte le qualità della versione PS3, nonostante gli inevitabili tagli. Presenti anche l'editor e l'Online.
VOTO 86

MOTO GP — Prezzo budget
» NAMCO » € 19,90 » 8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Brucia l'asfalto in un GP quanto mai realistico e con dei comandi impeccabili. Peccato che ci siano solo otto circuiti.
VOTO 88

MOTORSTORM ARCTIC EDGE
» SONY » € 29,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online.
VOTO 91

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
» SEGA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Questo remake del popolarissimo arcade di Sega rappresenta una piccola perla di tecnica e giocabilità per la tua PSP.
VOTO 86

PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE — Prezzo budget
» SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un titolo concitato che fonde guida, salti e scontri a fuoco. Godibile, ma ci sono alternative migliori.
VOTO 80

RIDGE RACER 2 — Prezzo budget
» NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un arcade che non apporta alcun miglioramento rispetto all'originale, ma rimane comunque un ottimo titolo.
VOTO 92

SBK 09
» BLACK BEAN » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Realizzazione passabile e gare con controlli arcade o simulativi, ma nessuna novità di rilievo rispetto allo scorso anno.
VOTO 78

WIPEOUT PULSE — Prezzo budget
» SONY » € 9,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Vertiginose gare futuristiche valorizzate da opzioni inedite, controlli privi di sbavature e una grafica mozzafiato.
VOTO 89

E tu, che voto daresti a...

Resident Evil 5

@ PippoBeat (e-mail)

Il gioco perfetto?

Non sono mai stato un fan della saga, ma *Resident Evil 5* mi ha catturato come pochi altri giochi hanno saputo fare. Non ne avevo sentito parlare troppo bene, ma ora non ho dubbi: è un capolavoro, con un comparto grafico eccezionale e un multiplayer esaltante. Giocatelo!

VOTO 99 — Ha qualche minuscolo difetto e alcuni trofei sono troppo difficili da sbloccare. Per il resto è perfetto.

ISDA: La conquista

@ Vittoria (e-mail)

Il migliore dopo *Battlefront*

Non sono per niente d'accordo con il voto che gli avete dato. Graficamente non è il massimo, è vero, ma ricrea alla perfezione la Terra di Mezzo e fa rivivere tutte le battaglie e i personaggi dei film! Le Campagne in singolo e la modalità Online sono splendide, non ricordo niente di meglio dai tempi di *Battlefront*.

VOTO 90 — Se avete amato *Battlefront* e siete appassionati dell'opera di Tolkien non potete lasciarvelo sfuggire. Io vi ho avvisati.

Tomb Raider Underworld

@ Gabriele Lunghi (e-mail)

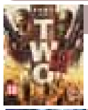
Facile, lungo, noiosetto

In confronto a capolavori come *Devil May Cry* o *Resident Evil* è di una facilità disarmante. Hai munizioni infinite e i nemici sono tanto deboli quanto facili da uccidere. I livelli sono troppo lineari, nonostante gli enigmi assurdi, e le meccaniche si rivelano presto ripetitive. Non basta una buona grafica per fare un gioco...

VOTO 75 — Ottima grafica, ottimi scenari, e stop. La trama è poco curata e le fasi platform sono troppo semplici. Trascurabile.



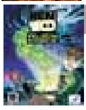
AZIONE



ARMY OF TWO THE 40TH DAY
» EA » € 29,90 » 1- GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un titolo breve e fin troppo semplice. Dà il meglio in compagnia di un amico, ma è comunque un gioco mediocre.

VOTO **59**



BEN 10 ALIEN FORCE
» D3 PUBLISHER » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un gioco d'azione e di piattaforme piuttosto semplice, dedicato ai fan della serie. Tecnicamente non fa gridare al miracolo.

VOTO **60**



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un classico dell'azione torna in forma smagliante grazie a un portentoso "restyling" e tanti extra di lusso.

VOTO **91**



CLANK AGENTE SEGRETO
» SONY » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+

Clank diventa protagonista di un gioco d'azione che fonde con classe umorismo, meccaniche di gioco e qualità tecnica.

VOTO **89**

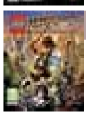


KILLZONE LIBERATION
Prezzo budget

» SONY » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Uno dei migliori giochi d'azione in circolazione su PSP e soprattutto uno dei più divertenti in multiplayer.

VOTO **92**



LEGO INDIANA JONES II
» ACTIVISION » € 39,95 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+

È divertente e scanzonato come la versione per PS3, ma ha un difetto piuttosto grave: manca il multiplayer, vera anima del

VOTO **83**



MANHUNT 2
Prezzo budget

» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un tetro gioco d'azione e stealth che, per il tasso di violenza elevato, risulta adatto solo a un pubblico adulto.

VOTO **86**



NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING
» BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un gioco d'azione con protagonista Naruto che non soddisferà i fan, a causa del sistema di combattimento poco profondo.

VOTO **59**



PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?
» DIGITAL BROS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+

Un divertentissimo mix di azione e plataform, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile.

VOTO **81**



RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA
Prezzo budget

» SONY » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata.

VOTO **91**



RESISTANCE RETRIBUTION
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Il comparto grafico sbalorditivo e le meccaniche e il ritmo galvanizzanti ne fanno uno dei titoli migliori per PSP.

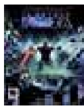
VOTO **92**



STAR WARS BATTLEFRONT SQUADRONE SPECIALE
» REBELLION » € 29,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Azione intensa, ritmo frenetico e una originale modalità strategica bilanciano un comparto tecnico migliorabile.

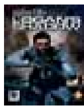
VOTO **75**



STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA
» LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un buon gioco d'azione in terza persona con una trama inedita e tutto il fascino di "Guerre Stellari".

VOTO **83**



SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Senza dubbio una delle migliori avventure per PSP, con una realizzazione tecnica eccellente e una solida giocabilità.

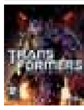
VOTO **94**



TENCHU 4
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Ambientazioni magnifiche e momenti d'azione notevoli esaltano a dovere questa appassionante avventura ninja.

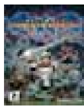
VOTO **88**



TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO
» ACTIVISION » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Controlla Autobot e Decepticon ripercorrendo gli eventi del film. Sparare senza sosta è piacevole, ma niente di più.

VOTO **69**

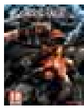


ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
Prezzo budget

» CAPCOM » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un mito del videogame, che ritorna con uno schema di gioco frenetico e divertentissimo e una grafica al passo con i tempi.

VOTO **91**



UNDEAD KNIGHTS
» TECMO » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 18+

Un gioco d'azione frenetico, dai toni splatter e con la possibilità di controllare un esercito di zombie. Il divertimento, tuttavia, latita.

VOTO **69**

GDR

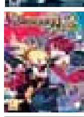


CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Prezzo budget

» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finezze grafiche e, soprattutto, diverte.

VOTO **93**



DISGAEA 2: DARK HERO DAYS
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+

È un GdR strategico, ricco di opzioni e di dissacrante umorismo. Peccato che i dialoghi siano esclusivamente in inglese.

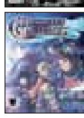
VOTO **86**



MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
» CAPCOM » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia.

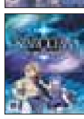
VOTO **91**



PHANTASY STAR PORTABLE
» SEGA » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un discreto mix di GdR e azione che regala maggiori soddisfazioni in compagnia. Peccato sia in inglese.

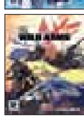
VOTO **74**



STAR OCEAN SECOND EVOLUTION
» SQUARE ENIX » € 29,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+

Se riesci ad abituarti al suo ritmo di gioco lento, potrai trovare in *Second Evolution* un GdR di classico dalla buona trama.

VOTO **85**



WILD ARMS XF
Prezzo budget

» 505 GAMESTREET » € 24,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+

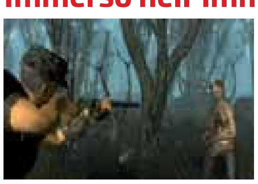
Un Gioco di Ruolo tattico che avvince per l'impianto di gioco, semplice ma ricco di opzioni. In inglese.

VOTO **82**

Fallout 3 GOTY

@ Shadow91 (e-mail)

Immerso nell'immenso



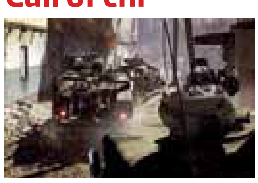
È *Fallout 3*, con in più le cinque espansioni scaricabili. La longevità raggiunge livelli mai visti e avrai da giocare per più di 100 ore. Un'opera sconfinata, imperdibile.

VOTO **92** Se hai già il *Fallout 3* "liscio", ti conviene scaricare le espansioni dallo Store. È un'avventura indimenticabile.

Battlefield Bad Company 2

@ Simosimo (e-mail)

Call of chi



Grafica da urlo, Campagna appassionante e il miglior multiplayer di sempre. Supera *Modern Warfare 2* su tutta la linea, con mappe più vaste e più armi.

VOTO **98** Sei un fan degli sparatutto? Non lo sei? Non importa: devi averlo. Non arriva a 100 solo perché manca una modalità cooperativa.

VUOI VEDER PUBBLICATA LA TUA MINI-RECENSIONE? MANDA UNA E-MAIL A: playgeneration@edmaster.it

IL MEGLIO PER PSP

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1. **MGS Peace Walker** (N) — KONAMI | AVVENTURA



Il nuovo *Metal Gear Solid* è un gioco immenso e qualitativamente eccelso. Sembra quasi impossibile che giri su una console portatile... Se hai una PSP non puoi perdertelo per nessuna ragione al mondo.

2. **ModNation Racers** (N) — SONY | GUIDA
3. **Naruto Ultimate Ninja Heroes 3** (↓) — NAMCO BANDAI | PICCHIADURO
4. **POP Le sabbie dimenticate** (N) — UBISOFT | AVVENTURA
5. **Monster Hunter Freedom Unite** (=) — CAPCOM | GDR

I VOSTRI PREFERITI

1. **PES 2010** (↑) — KONAMI | SPORT



Il Mondiale di calcio ha risvegliato la vostra voglia di *PES*, che torna in testa dopo un periodo di anonimato. Siamo pronti a scommettere, però, che il prossimo mese qualcun altro si "infiltrerà" al comando...

2. **ModNation Racers** (N) — SONY | VELOCIDAD
3. **Mondiali FIFA Sudafrica 2010** (N) — EA SPORTS | SPORT
4. **Invizimals** (↓) — SONY | ABILITÀ
5. **Monster Hunter Freedom Unite** (=) — CAPCOM | GDR D'AZIONE

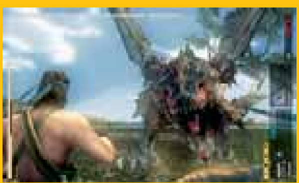


ModNation Racers è un gioiellino anche in versione portatile.

LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1 MGS Peace Walker N
PSP | KONAMI | AZIONE/AVVENTURA



L'opera ultima di Kojima-san ha venduto più di 600.000 copie nelle prime settimane dal lancio. Sarà anche per via del "crossover" con *Monster Hunter*?

2 Winning Eleven 2010: Auki Samurai no Chousen N
PS3 | KONAMI | SPORT

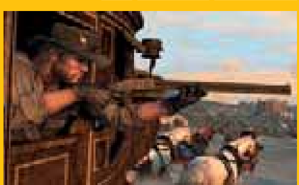
3 Lost Planet 2 N
PS3 | CAPCOM | AZIONE

4 Fullmetal Alchemist: Yakusoku no Hi e N
PSP | NAMCO BANDAI | AZIONE

5 Super Street Fighter IV N
PS3 | CAPCOM | PICCHIADURO

U.S.A.

1 Red Dead Redemption N
PS3 | ROCKSTAR | AVVENTURA



L'epopea western targata Rockstar piazza 300.000 copie in una sola settimana, superando poi il mezzo milione. Un successo strameritato, non credi?

2 God of War III =
PS3 | SONY | AZIONE

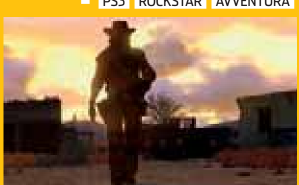
3 POP: Le Sabbie dimenticate N
PS3 | UBISOFT | AVVENTURA

4 Split/Second N
PS3 | DISNEY INTERACTIVE | GUIDA

5 Super Street Fighter IV N
PS3 | CAPCOM | PICCHIADURO

EUROPA

1 Red Dead Redemption N
PS3 | ROCKSTAR | AVVENTURA



La classifica europea è stata completamente riscritta: le ultime uscite hanno scalzato mostri sacri come *GTA: Episodes from Liberty City* o *God of War 3*!

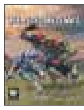
2 Mondiali FIFA Sudafrica 2010 N
PS3 | EA SPORTS | SPORT

3 ModNation Racers N
PS3 | SONY | GUIDA

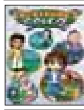
4 UFC Undisputed 2010 N
PS3 | EA SPORTS | PICCHIADURO

5 Split/Second N
PS3 | DISNEY INTERACTIVE | GUIDA

SPORT



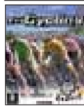
BLOOD BOWL
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. VOTO **78**



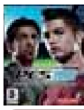
EVERYBODY'S GOLF 2
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. VOTO **88**



FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Completo come sempre, con un gran numero di licenze a disposizione. Ma le opzioni sono meno dell'anno scorso... VOTO **90**

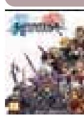


PRO CYCLING 2009
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Gli appassionati di ciclismo gongoleranno alla prospettiva di gestire una squadra e decidere le strategie migliori in gara. VOTO **75**

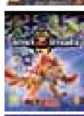


PRO EVOLUTION SOCCER 2010 — Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Una simulazione curata e molto divertente, con poche novità rispetto all'edizione 2009. Champions League a parte... VOTO **85**

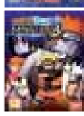
PICCHIADURO



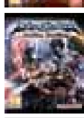
DISSIDIA: FINAL FANTASY
» SQUARE ENIX » € 34,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
I personaggi più famosi della serie *FF* si affrontano in duelli ricchi di segreti e dalle meccaniche estremamente originali. VOTO **83**



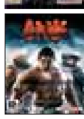
INVIZIMALS
» SONY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco molto originale, un esperimento di realtà aumentata in cui catturare e far evolvere animali invisibili. Li combatterai con la PSP Go Cam! VOTO **84**



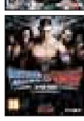
NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 3 — Nuovo!
» NAMCO BANDAI » € 39,90 » 1-4 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 12+
Cattura alla grande lo spirito del manga e piacerà ai fan, nonostante la mancanza di innovazione e le insipide fasi in 2D. VOTO **81**



SOULCALIBUR BROKEN DESTINY
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro tecnicamente superbo e dalla giocabilità eccezionale. Se ami il genere, non puoi perdertelo. VOTO **89**

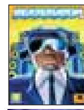


TEKKEN 6
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro profondo, spettacolare e con oltre 40 lottatori. Manca la modalità Campagna presente invece su PS3. VOTO **94**

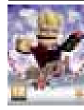


WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Online a parte, offre le medesime modalità della versione PS3. La grafica e i controlli, tuttavia, sono inferiori. VOTO **75**

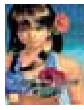
VARI



BEATERATOR — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un software molto versatile che ti permetterà di creare musica con PSP ovunque e in ogni momento. VOTO **83**



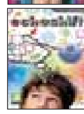
BUZZ! UN MONDO DI QUIZ
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Se ti piacciono i quiz e le serate in compagnia, fallo tuo senza esitazione. È il *Buzz!* più completo per PSP, giocabile anche online. VOTO **89**



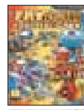
DEAD OR ALIVE PARADISE
» KOEI TECMO » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+
Una collezione di semplici minigiochi che fa leva sul fascino delle ragazze in bikini. Il divertimento, tuttavia, latita. VOTO **52**



ECHOCHROME — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un puzzle game fresco e stravagante che ti terrà incollato allo schermo della PSP fino all'ultimo livello. Impossibile resistere. VOTO **87**



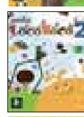
ECHOSHIFT — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un rompicapo divertente e originale, con enigmi da risolvere combinando le azioni del presente e quelle del passato. Consigliato. VOTO **81**



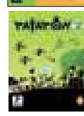
FAT PRINCESS
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un titolo originale ma ripetitivo. Combina azione e strategia, e dà il meglio di sé soprattutto in multiplayer. VOTO **86**



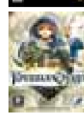
LITTLEBIGPLANET
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Divertente e fresco, esattamente come su PS3, con la possibilità di creare e condividere i livelli. Manca il multiplayer. VOTO **90**



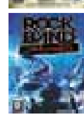
LOCOROCO 2
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. VOTO **90**



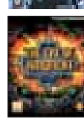
PATAPON 2 — Prezzo budget
» SONY » € 9,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Conserva il brillante mix di strategia e ritmo musicale del primo Patapon, ma aggiunge opzioni e modalità multiplayer. VOTO **91**



PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS — Prezzo budget
» VIRGIN PLAY » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Puzzle, strategia e GdR si mescolano in un titolo assai originale. Se cerchi qualcosa di insolito, *Puzzle Quest* fa per te. VOTO **88**



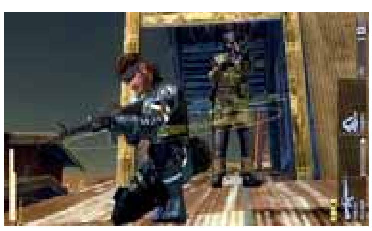
ROCK BAND UNPLUGGED
» EA » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un eccellente gioco musicale. Offre quasi tutte le opzioni dei capitoli per PS3, ma senza il multiplayer e gli strumenti. VOTO **82**



THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Uno strategico immediato e appagante, con oltre 300 carte e un multiplayer irresistibile. La Storia in singolo è poco curata. VOTO **80**

3 motivi per giocare a ...

Metal Gear Solid Peace Walker







1. UN MGS IN PIENA REGOLA. Emozionante, divertente, pieno di trovate geniali. Un'avventura eccezionale, all'altezza dei migliori capitoli della saga.

2. GRAFICAMENTE SUBLIME. Il comparto tecnico è impressionante: difficilmente vedrai di meglio, su PSP. Sembra quasi un gioco per console da casa.

3. VERSO L'INFINITO E OLTRE. Missioni principali e secondarie, multiplayer, gestione delle truppe, migliaia di dettagli. È un manifesto della rigiocabilità.

3 motivi per giocare a...

Metal Gear Solid 3: Snake Eater







1. PRIMA DI *PEACE WALKER*... La contorta sperimentazione di *MGS 2* viene messa da parte. La trama di Snake Eater è in parte legata a quella del nuovo capitolo per PSP.

2. NON FARE RUMORE. Le meccaniche "stealth" raggiungono nuovi livelli di profondità. Privo del radar, Snake dovrà affidarsi a nuovi gadget e a numerose tute mimetiche.

3. ASSAGGIA QUESTO ROSPO. Kojima ha costruito un mondo vivo e pulsante. Dovrai curare e bendare le tue ferite, cacciare la fauna locale e persino dormire.

PS2



BLACK
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Il primo, grandioso sparatutto di Criterion, carico di sparatorie adrenaliniche ed effetti particellari da urlo.

VOTO 84



BURNOUT 3: TAKEDOWN
» EA GAMES » € 10,99 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Tra Europa, Asia e Stati Uniti, ti lancerai in corse adrenaliniche spettacolari nei quali distruggere i tuoi avversari!

VOTO 90



DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 (CON DECK) » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Se il rock non è nelle tue vene e il tuo sogno è far ballare una pista affollata, hai trovato il gioco che fa per te. Pressochè ugua-

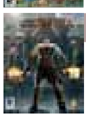
VOTO 91



DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO — Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un GdR avvincente come pochi, longevo e curatissimo. Non fatichiamo a usare la parola capolavoro.

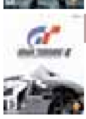
VOTO 95



GOD OF WAR II — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Kratos torna in una nuova, mitica avventura che perfeziona sotto ogni aspetto la precedente. Tra i migliori titoli per PS2.

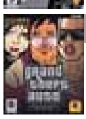
VOTO 97



GRAN TURISMO 4 — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Oltre 700 auto perfettamente riprodotte per un vero e proprio capolavoro. Il gioco di guida, come *PES* è IL gioco di calcio.

VOTO 94



GRAND THEFT AUTO: TRILOGY
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Tre capolavori PS2 a un prezzo stracciato. Se non li hai mai giocati, questo pack diventa automaticamente un must.

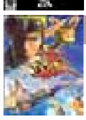
VOTO 99



IL PADRINO
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

A differenza del pessimo sequel per PS3, questo titolo è un'avventura pregevole, con musiche semplicemente splendide.

VOTO 87



JAK AND DAXTER SFIDA SENZA CONFINI
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Dopo una lunga pausa, torna il dinamico duo di avventurieri in un titolo che ti porta ai confini dell'universo.

VOTO 88



KINGDOM HEARTS II — Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

GdR d'azione che mixa magia Disney ed esperienza Square. La sua accessibilità lo rende adatto davvero a tutti.

VOTO 93



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 — Prezzo budget
» EIDOS » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Nell'oscuro regno di Nosgoth si intrecciano orrore, vendetta e odio in un'avventura degna di un romanzo.

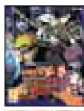
VOTO 89



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
» KONAMI » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Snake saluta PS2 con un'avventura imperdibile che riesce a migliorare il gioco originale aggiungendo numerosi extra.

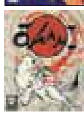
VOTO 96



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
» BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Combattimenti ed esplorazione sono gli stessi del quarto episodio, ma con miglioramenti in ogni comparto.

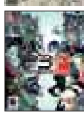
VOTO 86



OKAMI
» CAPCOM » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un'avventura emozionante e innovativa a metà tra arte e videogioco. Un titolo semplicemente imperdibile.

VOTO 95



PERSONA 4
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+

La combinazione di simulatore sociale e Gioco di Ruolo a turni è perfetta. La trama è intrigante, ma in inglese.

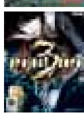
VOTO 92



PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Su PS2 la sfida *PES-FIFA* non si è mai nemmeno giocata: il calcio Konami ha vinto a tavolino per abbandono dell'avversario.

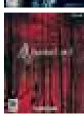
VOTO 90



PROJECT ZERO 3
» TECMO » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Armato di una macchina fotografica, dovrai affrontare terribili fantasmi. Lo stile è quello dei nuovi horror movie giapponesi.

VOTO 88



RESIDENT EVIL 4 — Prezzo budget
» CAPCOM » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un horror d'azione sorprendente e indimenticabile. Per tecnica e giocabilità, è il capitolo migliore di tutta la serie.

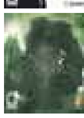
VOTO 95



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
» VIVENDI » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Una delle migliori avventure criminali, grazie alla sua varietà di situazioni, al comparto tecnico e alla splendida ambientazione.

VOTO 90



SHADOW OF THE COLOSSUS — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un'originalissima avventura nella quale il tuo eroe dovrà localizzare dei giganteschi colossi e trovarne il punto debole.

VOTO 92



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo *SH*, con meccaniche innovative..

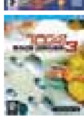
VOTO 81



SLY 2: LA BANDA DEI LADRI
» SONY » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+

Un platform di stampo classico ma di pregevolissima fattura, con un ambiente di gioco liberamente esplorabile e una gio-

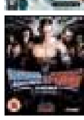
VOTO 90



TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » € 34,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

L'unico simulatore in grado di stare alla pari con sua maestà *Gran Turismo 4*. Per molti versi è addirittura migliore.

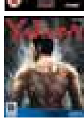
VOTO 94



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

SvR 2010 ricrea alla perfezione il rutilante mondo della WWE e offre opzioni online e alcune piccole novità.

VOTO 80



YAKUZA
» SEGA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura di ottimo livello, con un trama adulta e personaggi e situazioni che non dimenticherai facilmente.

VOTO 90

IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Se vuoi proporre la tua classifica dei "+" per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it avente come oggetto "giudizio universale". Le più originali verranno pubblicate.

LA SERIE TV - VIDEOGIOCOSA

È la nuova frontiera del "tie-in": realizzare giochi (rigorosamente di scarsa qualità) ispirati alle serie TV di successo. A chi va il titolo di "miglior peggiore"?



1. **The Shield** — AZIONE | ASPYR | 2007
2. **The Sopranos: Road to Respect** — AZIONE | THQ | 2006
3. **Alias** — AVVENTURA D'AZIONE | ACCLAIM | 2004
4. **CSI: Omicidio in 3 dimensioni** — AVVENTURA | TELLTALE | 2007
5. **Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds** — AZIONE - VIVENDI - 2003

LA GRAFICA + PSICHEDELICA

Un tempo non si faceva che parlare di fotorealismo nei videogiochi. E intanto correvano gli anni della psichedelia digitale!



1. **Rez** — AZIONE | SEGA | 2001
2. **Amplitude** — MUSICALE | SONY | 2003
3. **We Love Katamari** — ABILITÀ | NAMCO | 2005
4. **Fantavision** — ROMPICAPO | SONY | 2000
5. **Psychonauts** — AVVENTURA | THQ | 2005

IL GIOCO 2D + TRADIZIONALISTA

Tra un poligono e l'altro, PS2 non si è fatta mancare montagne di platform, picchiaduro e sparatutto in due dimensioni. Come ai bei vecchi tempi...



1. **Gradius V** — SPARATUTTO | KONAMI | 2004
2. **Contra: Shattered Soldier** — SPARATUTTO | KONAMI | 2002
3. **Guilty Gear X** — PICCHIADURO | SAMMY | 2002
4. **Alien Hominid** — PLATFORM/SPARATUTTO | ZOO DIGITAL | 2004
5. **Viewtiful Joe** — PLATFORM/PICCHIADURO | CAPCOM | 2004

Se vuoi conoscere trucchi o consigli per un gioco scrivi a **PlayGeneration**, Edizioni Master, Via Ariberto 24, 20123 Milano.

@ Manda le tue e-mail a **playgeneration@edmaster.it**

Codici, consigli e strategie per vincere

Ti serve un aiuto extra in qualche gioco? Questa è la sezione che stai cercando...



PS3

ARMY OF TWO: IL 40º GIORNO

DA SBLOCCARE

Una volta che finito il gioco (a qualunque difficoltà), sbloccherai una serie di extra e trucchi:

• **Vestiti e Armature.** Nella schermata dei personaggi potrai cambiarne il look, utilizzando Vestiti Civili (che non offrono protezione), Beat-up (armatura di fine gioco), Armatura Leggera, Vestiti Mall, Armatura Media e Armatura "Vecchia Scuola".

• **Munizioni Infinite.** Vai al menu delle opzioni per attivare le munizioni infinite. Se lo fai, però, non potrai avere trofei.

• **Modalità teste grandi.** Potrai attivarla dal menu delle opzioni, ma fa attenzione, perché può bloccare i trofei.

Se possiedi un salvataggio del primo Army of Two, potrai sbloccare queste armi nel menu di personalizzazione:

• **AS-KR1:** 300.000 dollari.

• **SB-Z Grand Pinger:** 450.000 dollari.

Iniziando una nuova partita, utilizza il denaro per compare le armi migliori. Ogni volta che giungi a una scelta morale, vai al menu principale durante la scena delle esplosioni e seleziona la modalità Campagna. Scegli la partita nella quale stavi giocando, seleziona "Nuovo" e, disponendo di tutte le armi comprate, dei potenziamenti e perfino del denaro di tutte le missioni precedenti. In questo modo potrai potenziare di nuovo le tua armi e ripetere il processo.

BAYONETTA

VESTITI EXTRA

Completa il gioco a difficoltà Normale, carica la partita salvata e vai alle porte dell'inferno per accedere al menu del Tesoro di Rodin. Compra il Super Specchio, necessario per acquistare poi i seguenti vestiti:

• **D'Arc:** Compra la Couture Bullet (D'Arc) al costo di 100.000 Halo.

• **Nun:** Compra la Couture Bullet (Nun) al costo di 100.000 Halo.

• **Old:** Compra la Couture Bullet (Old) al costo di 100.000 Halo.

• **P.E. Uniforme:** Compra la Couture Bullet (P.E. Uniforme) al costo di 100.000 Halo.

• **Queen:** Compra la Couture Bullet (Queen) al costo di 100.000 Halo.

• **Umbra:** Compra la Couture Bullet (Umbra) al costo di 100.000 Halo.

• **Umbran Komachi (Kimono) tipi A, B e C:** Compra il Super Specchio e diventeranno disponibili per 100.000 Halo.

• **Bikini A e B e Cheerleader:** Comprate Couture Bullet (Vari) al costo di 100.000 Halo.

NBA LIVE 10

CODICI

Nella schermata dei codici, all'interno del menu principale del gioco, inserisci i seguenti codici per ottenere divise e scarpe.

• **Divisa alternative (Rockets, Mavs, Hawks e Grizzlies):** ndnba1rooaesdc0.

• **Scarpe Jordan CP3:** iaporcdian3ejis.

• **Scarpe Jordan Melo M6:** emlarmeoo6ajdsn.

• **Scarpe Jordan Sixty Plus:** aondsuilyjrspxt.

• **Scarpe Nike Air Max LeBron VII:** n6ieirvalkeeobn.

• **Scarpe Nike Air Max LeBron VII:** ere1nbvlaoeknii.

• **Scarpe Nike Air Max LeBron VII:** 2ovnaebnkrielei.

• **Scarpe Nike Air Max LeBron VII:** 3rioabeneikenvl.

• **Scarpe Nike Air Max LeBron VII:** ri4boenanekilve.

• **Scarpe Nike Air Max LeBron VII:** ivl5brieekaeonn.

• **Scarpe Nike Huarache Legion:** aoieuchrahelgn.

• **Scarpe Nike KD 2:** kk2tesaosepinrd.

• **Scarpe Nike Zoom Flip:** epfnozaeminolki.

• **Scarpe Nike Zoom Kobe V:** bmo4inozeeo0kvk.

• **Scarpe Nike Zoom Kobe V:** eev0nbimokk3ozo.

• **Scarpe Nike Zoom Kobe V:** m0kveokoiebozn2.

• **Scarpe Nike Zoom Kobe V:** ovze1bimenkoko0.

• **Divisa Bobcats Nascar Race:** ceobdabacarstcy.



DARKSIDERS

CODICI

Entra nelle opzioni del menu di pausa e vai nella schermata dei codici. Inserisci questo codice: The Hollow Lord. In questo modo sbloccherai The Harvester, che potrai acquistare per 1.000 anime da Vulgrim.

DISGAEA 3: ABSENSE OF JUSTICE

CLASSI DA SBLOCCARE

Raggiungi il livello indicato:

• **Archer:** Livello 15 come Fighter e Healer.

• **Berserker:** Livello 40 come Heavy Knight e Monster Tamer.

• **Cheerleader (Idol):** Livello 25 come Geo Master e Healer.

• **Geo Master:** Livello 20 Fist Fighter e Healer.

• **Gunner:** Livello 15 come Thief e Mage.

• **Heavy Knight:** Livello 15 come Fighter (Male) e Fist Fighter (?).

• **Magic Knight:** Livello 25 come Fighter e Mage.

• **Majin:** Completate la seconda fase del tutorial.

• **Masked Hero:** Livello 45 come Thief e Gunner.

• **Monster Tamer:** Livello 15 come Fighter (Female) e Fist Fighter (?).

• **Ninja:** Livello 30 come Monk e Magician.

• **Samurai:** Livello 35 come Fighter e Archer.

• **Shaman:** Livello 25 come Geo Master e Mage.

• **Star Mage:** Arrivate almeno al Livello 50 come Mage.

PERSONAGGI DA SBLOCCARE

Completa le mappe indicate per sbloccare i seguenti personaggi:

• **Asagi:** Mappa extra 4.

• **Axel:** Mappa extra 4.

• **Etna:** Mappa extra 7.

• **Flonne:** Mappa extra 7.

• **Laharl:** Mappa extra 7.

• **Marona:** Mappa extra 5.

• **Master Big Star:** Mappa extra 1.

• **Prism Red:** Mappa extra 3.

• **Salvatore:** Mappa extra 2.

BIOSHOCK 2

Ci sono sei finali differenti, in Bioshock 2. Di seguito tutte le condizioni per vedere ciascuno di essi.

• **Sofia Lamb sopravvive (Finale buono):** Salva tutte le Little Sister e risparmia la vita di Grace Holloway, Stanley Poole e Gilbert Alexander.

• **Sofia Lamb muore (Finale buono):** Salva tutte le Little Sister e uccidi Grace Holloway, Stanley Poole o Gilbert Alexander.

• **Sofia Lamb sopravvive (Finale neutro):** Salva una delle Little Sister, uccidi l'altra e scegli di morire alla fine del gioco, e risparmia la vita di Grace Holloway, Stanley Poole e Gilbert Alexander.

• **Sofia Lamb muore (Finale neutro):** Salva una delle Little Sister, uccidi l'altra e scegli di morire alla fine del gioco, e uccidi Grace Holloway, Stanley Poole o Gilbert Alexander.

• **Sofia Lamb sopravvive (Finale cattivo):** Salva una delle Little Sister, uccidi l'altra, scegli di vivere alla fine del gioco e risparmia la vita di Grace Holloway, Stanley Poole e Gilbert Alexander.

• **Sofia Lamb muore (Finale cattivo):** Salva una delle Little Sister, uccidi l'altra e scegli di vivere alla fine del gioco, e uccidi Grace Holloway, Stanley Poole o Gilbert Alexander.



DJ HERO

TRUCCHI

Inserisci i seguenti codici nel menu dei trucchi per sbloccare personaggi ed extra:

• **DJ Z-Trip e vari:** 5rTG

• **Oggetti Daft Punk:** D1G?

• **DJ Shadow:** oMxV

• **DJ Jazzy Jeff:** n1fz

• **Grandmaster Flash:** Ami8

• **DJ AM:** k07u

• **Tutti i contenuti:** tol0

• **Tutti i personaggi:** uNA2

• **Tutti i deck:** LAuP

• **Tutte le cuffie:** 62Db

• **Tutte le canzoni:** 82xl

• **Tutti i locali:** Wvlu

• **DSP automatici:** ab1L

• **Fader automatici:** SL5d

• **Scratch automatico:** IT6j

• **Tapper automatico:** ZitH

• **Euphoria automática:** r3a9

• **Bianco e Nero:** b!99

• **Blank Plinths:** ipr0

• **Edge Detect:** 2u4u

• **Hamster Switch:** -7geo

• **RedBull:** 76st

• **DJ Invisibile:** oh5T

• **Midas:** 4pe5

• **Sfondo nero:** d4kR

• **Bedroom DJ:** g7nH

• **Arcobaleno:** ?jy!

• **Deck piccolo:** 51uC

• **Qualunque DJ in qualunque scenario:** 0Jj8

DRAGON BALL: RAGING BLAST

DA SBLOCCARE

• **Broly SS3 (Personaggio):** Completa il capitolo "Il Super Sayan Leggendario è rinato!" comprando il combattimento 39 e vincendolo. Broly SS3 comparirà come personaggio speciale nella sua posizione di appartenenza.

• **Vegeta SS3 (Personaggio):** Compra con le stelle il combattimento extra 47 "Il più forte Super Sayan 3" e vincilo. Vegeta SS3 apparirà come personaggio speciale nella parte superiore dello schermo.

• **Punching Ball (Modalità):** Per sbloccarla dovrai prima sbloccare tutte le sezioni della modalità "Super Prova di Combattimento".

M.A.G.

OTTENERE ESPERIENZA

Il modo migliore per ottenere esperienza è quello di equipaggiarti con l'attrezzatura medica per curare e far risuscitare gli alleati. Riceverai 5 punti esperienza per ogni alleato curato e 10 per ogni alleato risorto.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2

PERSONAGGI DA SBLOCCARE

Porta a termine i seguenti obiettivi per sbloccare i relativi personaggi.

• **Hulk:** Prendi 5 regolatori Gamma.

• **Jean Grey:** Recupa 5 Frammenti M'Kraan

• **Thor:** Prendi 5 Rune Asgardiane.

• **Miss Marvel:** Supera il livello NYC.

• **Deadpool:** Supera il livello D.C.

• **Iron Fist:** Quando puoi, scegli la fazione Rebel.

• **Songbird:** Scegli Register, al momento di dover effettuare la scelta.

• **Green Goblin & Venom:** Super il livello Wakanda.

• **Nick Fury:** Finisci il gioco.

MX VS ATV REFLEX

CODICI

Andate nel menu ed entrate nella schermata dai codici, quindi inserite uno dei seguenti codici:

• **Justin Brayton:** READYTORACE.

• **Nuove moto KTM per la modalità Arcade:** READYTORACE.

• **Tutti gli equipaggiamenti:** GEAREUP.

WHITE KNIGHT CHRONICLES

IMMAGINI DA SBLOCCARE

Salva la partita e potrai sbloccare un'immagine del Cavaliere Bianco sulla tua Home.

PSP

ASTRO BOY

TRUCCHI

Premi Start durante il gioco e inserisci i seguenti codici per ottenere i relativi vantaggi:
- **Disabilita "Super":** L, L, R, R, L, ←
- **Corsa infinita:** R, R, L, R, ←, ↑
- **Costume classico:** R, ↑, L, ↑, ↓, R
- **Statistiche al massimo:** ←, I←, L, ↓, ↓, L
- **Invulnerabilità:** ↑, ↓, ↓, ↑, L, R

FATE/UNLIMITED CODES

PERSONAGGI DA SBLOCCARE

- **Leysritt:** Finisci la modalità Arcade con qualunque personaggio il cui avversario finale sia Berserker.
- **Saber Alter:** Sblocca Leysritt e finisci la modalità Arcade con qualunque personaggio il cui avversario finale sia Gilgamesh.
- **Zero Lancer:** Sblocca Leysritt e Saber Alter, seleziona un personaggio che abbia terminato la modalità Arcade e usa una Super per realizzare un KO. Dopo sconfiggi Zero Lancer durante il sesto round.
- **Leysritt (alternativo):** Completa la modalità Arcade 5 volte.
- **Saber Alter (alternativo):** Completa la modalità Arcade 15 volte.

VESTITI ADDIZIONALI

- **Gilgamesh (vestito Casual):** Completa la modalità Arcade con Gilgamesh dopo aver sbloccato Zero Lancer e averlo vinto.
- **Saber Lily:** Completa la modalità Arcade con Saber Alter.

MODALITÀ DA SBLOCCARE

- **Modalità Sopravvivenza:** Completa la modalità Arcade con Bazett, Dark Saber e Leysritt.
- **Modalità Sopravvivenza Infinita:** Completa la modalità Sopravvivenza una volta (con 16 vittorie).
- **Difficoltà Ultimate:** Ottieni almeno 32 vittorie nella modalità Sopravvivenza Infinita.

LEGO INDIANA JONES II

CODICI

Attiva i seguenti effetti inserendo i relativi codici:
- **Invulnerabilità:** 6JBB65
- **Sagome:** FQGPYH
- **Punteggio x2:** U38VJP
- **Punteggio x3:** PEHHPZ
- **Punteggio x4:** UXGTB3
- **Punteggio x6:** XWJ5EY
- **Punteggio x8:** S5UZCP
- **Punteggio x10:** V7JYBU
- **Costruzione veloce:** SNXC2F
- **Soldi:** SZFAAE
- **No paura:** TUXNZF
- **Pista di pattinaggio:** TY9P4U
- **Beep Beep:** UU3VSC
- **Scavo veloce:** XYAN83
- **Travestimento:** Y9TE98

NEED FOR SPEED SHIFT

AUTO DA SBLOCCARE

Sblocca le seguenti auto vincendo i seguenti campioni:
- **Acura NSX:** Ray.
- **Honda S2000:** Karol Monroe.
- **Mitsubishi Lancer Evolution:** Rod Cruzz.
- **BMW M3 EY6:** Marc Demarcher.
- **Dodge Viper SRT10:** Nate Denver.
- **Porsche 911 GT3 RS:** Aya Vaques.

PRINNY

STORIA ALTERNATIVA

Puoi sbloccare una storia alternativa prendendo le carte durante il gioco e inserendo la seguente combinazioni di tasti nella schermata dei titoli con l'opzione "Nuova partita" selezionata (se farai tutto per bene, sentirai un suono di conferma):
▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ✖.

RESISTANCE: RETRIBUTION

AREA SEGRETA

Dopo aver sconfitto i due titani al primo ponte della cascata di Bonn, raggiungi la fine della rampa dalla quale sei venuto fino a raggiungere un ascensore. Gira a sinistra e vedrai una colonna di metallo. Avvicinati, volta a destra e salta dal bordo della piattaforma atterrando in quella inferiore, dove troverai delle munizioni per il lanciagranate.

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

NUMERI DI TELEFONO

Componi i seguenti numeri di telefono sul cellulare di Harry per ottenere aiuto quando devi risolvere gli enigmi o per sapere qualcosa di più sulla storia.

555-9400 - **Alchemilla Hospital**
555-0207 - **Bedrock Security**
555-3800 - **Bodkin Assicurazioni**
555-3411 – **Controllo del Ponte**
555-3900 - **Brodie Assicurazioni**
555-9300 - **Brookhaven Hospital**
555-5477 - **The Cathouse**
555-3663 - **Cine-Fone**
555-5253 - **Conservazione della polizia**
555-7659 - **Country Weather Service**
555-2925 - **Cybil**
555-7399 - **Dahlia 1**
555-8432 - **Dahlia 2**
555-5612 - **Eastway Gas**
511 - **Servizi di emergenza**
555-4241 - **Garage Abete**
555-4663 - **Home**
555-7243 - **How Am I Driving?**
555-7872 - **HR Admin**
411 - **Informazione**
220-8330 - **Servizio Assistenza Clienti Konami**
555-3253 - **Lakeside Amusement Park**
555-2502 - **Lakeview Hotel**
555-3323 - **Lisa**
555-5678 - **Lost Children**
555-3587 - **Michelle**
555-5122 - **Midwich High**
555-5464 - **Mr. Gordon**
555-4139 - **Apts Nightingale. Super**
555-6358 - **Dipartimento di Polizia**
555-4340 - **Riverside Motel**
555-7857 - **Scuola Magazine**
311 - **Silent Hill Customer Service**
555-2212 - **Southside Salvage**
555-3474 - **Dipartimento di Stato delle risorse naturali**
555-8733 - **State Forestry Dept.**
555-7669 - **Stato Water & Sewer Authority**
555-7588 - **Tammy**
555-1212 - **Time**
555-6255 - **Toluca Mall**
555-8665 - **Tookie**
555-0719 - **rimorchio**
555-7325 - **Toy Recall**
555-3825 - **United Fruitcake Outlet**
555-6649 - **Waitress Want Ad**
555-2628 - **Acqua Tours**
555-6328 - **Wonderland Burger**
555-6128 - **Woodland Proprietà**

TEKKEN 6

FASE EXTRA

- **Nancy-MI847J:** Completa tutte le fasi della modalità Arcade senza continuare ed entrare in una fase bonus nella quale potrai combattere contro Nancy-MI847J, prima di arrivare a Jin Kazama.

POSE DI VITTORIA

Prima di vedere la sequenza della vittoria finale del combattimento, tieni premuto i pulsanti del pugno sinistro e destro e del calci sinistro e destro per scegliere le tue pose di vittoria. Alcuni personaggi hanno più pose di altri.

ARMY OF TWO: IL 40º GIORNO

ARMI DA SBLOCCARE

- **Spreadgun:** Completa il gioco una volta.
- **Cannone Tesla:** Completa il gioco una volta.

PERSONAGGI DA SBLOCCARE

- **Jonah:** Completa il gioco a qualunque difficoltà.
- **Smiley:** Completa il gioco a qualunque difficoltà.
- **Dante:** Completa il gioco a qualunque difficoltà, ma effettuando solo scelte malvage.
- **Isaac Clarke:** Completa il gioco a qualunque difficoltà, ma effettuando solo scelte buone.



S.O.S. TRUCCHI

THE SIMS 2

L'enigma del mostro

✉ **Simona RIccardi (e-mail)**

Sto giocando a *The Sims 2* per PSP e ho bisogno di sapere come fare per scoprire chi è il mostro notturno della terza missione. Grazie.

Tanto per cominciare, compra dal venditore dei pezzi e poi vai al banco di lavoro per costruire un taser. Finito il lavoro, vai al bagno delle donne dove troverai alcuni ragni sulle pareti. Avvicinati al bar "Nightowl" e tenta di parlare con Annie. Quando lei ti manderà via, usa la tua arma su di lei e la vedrai trasformarsi in una licantropa, scoprendo così la sua identità segreta.

GTA SAN ANDREAS

L'ultima missione

✉ **Marino Ricci (e-mail)**

Non riesco a superare l'ultima missione di *GTA: San Andreas*. Potete aiutarmi?

Una volta abbattuta la porta del Big Smoke con il blindato della SWAT, elimina i nemici del piano terra e poi sali. Uccidi altri mafiosi e prendere così un giubbetto antiproiettili. Nella seguente sparatoria, proteggiti dietro le casse di legno e fai fuori tutti gli sgherri nemici senza esporti troppo. Vai nella sala del retro e fai lo stesso, prendi il cuore ed elimina il cattivo nascosto sulle scale al secondo piano. Prendi il giubbetto e dirigi al laboratorio dove, sparando ai barili rosso, potrai liberarti di vari nemici in una volta. Sali per le scale fino ad arrivare alla sala e riparati dietro il bancone a destra fino alla fine dello scontro. Più avanti vedrai delle sale laterali dove potrai trovare altra vitalità e un giubbetto. Appena arrivi a Big Smoke e le luci si spengono, prendi il visore termico e libera l'area. Prendi il visore notturno e, nei sette minuti a disposizione, esci dall'edificio. Continua a eliminare nemici e usa l'estintore per spegnere le fiamme. Una volta all'esterno, segui Tenpenny nell'auto mentre proteggi Sweet. Non ti preoccupare degli esplosivi che ti lanceranno e ricorda di non strafare, durante l'inseguimento. Quando uno dei poliziotti arriverà da Sweet, osserva la barra della presa e posiziona adeguatamente la macchina prima che ceda. A questo punto spara senza sosta alle auto fino a quando Tenpenny perderà il controllo della propria vettura.

RESIDENT EVIL 5

L'iniezione di Wesker

✉ **Francesco De Napoli**

Sono al combattimento con Wesker, in *Resident Evil 5*, e devo fargli l'iniezione... ma lui riesce a sfuggirmi sempre prima di riuscire a fargliela. Ci ho provato molte volte, ma sempre senza successo. Consigli?

Quando Sheva spara contro il missile lanciato da Wesker e la seguente esplosione stordisce il nemico, corri subito verso di lui e bloccalo affinché la tua partner possa fargli l'iniezione. Forse Wesker riuscirà a liberarsi prima che ce la faccia, ma in caso sarà solo perché Sheva era troppo lontana, al momento in cui ha sparato al missile. Per evitarlo, scaglia il missile contro il tuo temibile avversario quando Sheva si trova vicino a Wesker. Se lo preferisci, puoi aspettare che sia Sheva a trattenere Wesker e fare tu l'iniziezione.

GTA VICE CITY STORIES

Tutti i trucchi

✉ **Steelfalcon (e-mail)**

Vorrei sapere se ci sono trucchi per *GTA Vice City Stories*. Grazie.

Eccoli per te!
- **Le Auto diventano Nere** = L1, R1, L1, R1, ←, ●, ↑, ✖.
- **Blindatura e Protezione** = ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
- **Le Auto ti Evitano** = ↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■.
- **Le Auto diventano Cromate** = →, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L1, R1.
- **Il Cielo diventa Sereno** = ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ✖.
- **↑↑↑icidio** = →, →, ●, ●, L1, R1, ↓, ✖.
- **Tutte le Auto vengono Distrutte** = L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
- **Tempo Accelerato** = R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
- **Gameplay Accelerato** = ←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖.
- **Arriva la Nebbia** = ←, ↑, ▲, ✖, →, ↑, ←, L1.
- **Guadagna 250.000$** = ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
- **Vieni inseguito dai Passanti** = →, L1, ↓, L1, ●, ↑, L1, ■.
- **Energia Ripristinata** = ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
- **Riduce il livello Wanted** = ↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
- **Arrivano le Nuvole** = ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.
- **Il Pedone più vicino Sale ↑↑↑lla tua Auto** = ↓, ↑, →, L1, L1, ■, ↑, L1.
- **I Pedoni ti Attaccano** = ↓, ▲, ↑, ✖, L1, R1, L1, R1.
- **I Pedoni sono Armati** = ↑, L1, ↓, R1, ←, ●, →, ▲.
- **I Pedoni in Rivolta** = R1, L1, L1, ↓, ←, ●, ↓, L1.
- **Trazione Perfetta** = ↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ●, ✖.
- **Arriva la Pioggia** = ←, ↓, L1, R1, ←, ↑, ←, ▲.
- **Aumenta il livello Wanted** = ↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.
- **Gameplay Rallentato** = ←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
- **Sblocca il Rhino** = ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
- **Arriva il Sole** = ←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ●.
- **Sblocca il Set di Armi 1** = ←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
- **Sblocca il Set di Armi 2** = ←, →, ■■, ↑↑↑, ↓↓↓↓, ▲▲▲▲▲, ←, →.
- **Sblocca il Set di Armi 3** = ←, →, ▲▲▲▲▲, ↑↑↑, ↓↓↓↓, ●●●●●●, ←, →.
- **Sblocca la Modalità Upside Down 1** = ■■, ■■, ■■, L1, L1, R1, ←, →.
- **Sblocca la Modalità Upside Down 2** = ←, ←, ←, R1, R1, L1, →, ←.
- **Sblocca il Trashmaster** = ↓↓↓↓, ↑↑↑, →, ▲▲▲▲▲, L1, ▲▲▲▲▲, L1, ▲▲▲▲▲.
- **25% dei contenuti MP** = ↑↑↑, ↑↑↑, ↑↑↑, ■■, ■■, ▲▲▲▲▲, R1, L1.
- **50% dei contenuti MP** = ↑↑↑, ↑↑↑, ↑↑↑, ●●●●●●, ●●●●●●, ✖, L1, R1.
- **75% dei contenuti MP** = ↑↑↑, ↑↑↑, ↑↑↑, ✖, ✖, ■■, R1, L1.
- **100% dei contenuti MP** = ↑↑↑, ↑↑↑, ↑↑↑, ▲▲▲▲▲, ▲▲▲▲▲, ●●●●●●, L1, R1.





Genere: SPORT
Editore: EA SPORTS
Prezzo: € 59,90
Lingua: ITALIANO
Giocatori: 1-10

CONTROLLI CLASSICI

✖: Passaggio rasoterra/ Pressing.
■: Passaggio alto/Scivolata.
●: Tiro/Raddoppio di marcatura.
R2: Corsa.
L1: Cambio giocatore.
R1: Tiro di precisione.
Levetta destra, L2, L3: Finte.
Croce direzionale: Strategia.

CONTROLLI NUOVI

✖: Passaggio rasoterra/ Pressing.
■: Tiro/Raddoppio di marcatura.
●: Passaggio alto/Scivolata.
R2: Corsa.
L1: Cambio giocatore.
R1: Tiro di precisione.
Levetta destra, L2, L3: Finte.
Levetta sinistra: Movimento.
Croce direzionale: Strategie.

CONSIGLI E TRUCCHI PER DIVENTARE IL **CAMPIONE DEL MONDO**

Mondiali FIFA Sudafrica 2010

Se la performance dell'Italia al Campionato del Mondo 2010 proprio non ti è andata giù, puoi sfogarti con l'immancabile *FIFA* dedicato ai Mondiali, di cui ti riveliamo tutti i segreti.

SAPEVI CHE?

1. ...esiste una modalità di gioco semplificata in cui utilizzi solo due tasti?
Se vuoi ridurre al minimo gli aspetti simulativi del gioco puoi selezionare la modalità "a due tasti" nelle opzioni di configurazione dei controlli (1). **Utilizzando solo ✖ e ■ e la levetta destra potrai effettuare tutti i movimenti fondamentali**. Alcune mosse, come i dribbling, non saranno più disponibili, in compenso potrai eseguirne molte altre secondo la pressione che eserciterai sui tasti.

2. ...puoi aggiornare formazioni e rose delle squadre?
Se sei un purista del calcio che vuole giocare con squadre identiche a quelle presenti nel Mondiale hai due possibilità (2): puoi accedere al menù dedicato al gioco Online e **scaricare le formazioni aggiornate oppure modificarle manualmente utilizzando l'apposito editor**. La prima è sicuramente più rapida, salvo che tu non sia d'accordo con le statistiche impostate da EA: in questo caso potrai alterarle con la seconda.

3. ...vi sono nazionali superiori alle altre?
Non sai quale nazionale scegliere per affrontare il Mondiale? Alla luce delle statistiche di gioco, tra tutte le partecipanti le migliori sono:

• **SPAGNA** (3): La migliore nazionale del gioco, dotata di eccellente attacco e centrocampo, oltre che di un'eccellente difesa.
Attacco: 87
Centrocampo: 86
Difesa: 83
• **ITALIA:** La nostra nazionale non possiede grandi fuoriclasse, in compenso i suoi giocatori sono tutti di alto livello. Un osso duro per gli avversari...
Attacco: 83
Centro: 83
Difesa: 81
• **BRASILE:** Un debole centrocampo impedisce ai brasiliani di vantare una nazionale forte come in passato. Portiere, difesa e attaccanti la rendono tuttavia una scelta ancora valida.
Attacco: 84
Centrocampo: 77
Difesa: 82
• **ARGENTINA:** Straripante di fuoriclasse quali Messi, Mascherano, Agüero e Tévez, non teme rivali in termini di attacco e centrocampo. Peccato per la difesa, non imperforabile.
Attacco: 84
Centrocampo: 81
Difesa: 79
• **GERMANIA:** Sobria ed efficace come sempre, sebbene siano solo Ballack e Klose gli unici giocatori di rilievo. Il resto della squadra è comunque di gran livello.
Attacco: 81
Centrocampo: 81
Difesa: 81
• **INGHILTERRA:** La sua controparte virtuale è una scelta eccellente, grazie soprattutto a giocatori come Rooney, Gerrard e Lampard.
Attacco: 82
Centrocampo: 81
Difesa: 83
• **OLANDA:** Anche se non ha una gran difesa, "l'arancia meccanica" può essere pericolosa quando si lancia all'attacco.
Attacco: 80
Centrocampo: 81
Difesa: 77
• **FRANCIA:** I nostri cugini d'oltralpe sono sempre stati pericolosi. Grazie a giocatori di prima classe come Ribéry sono in grado di ribaltare qualsiasi risultato.
Attacco: 83
Centrocampo: 83
Difesa: 83
• **PORTOGALLO:** Le sue statistiche sono generalmente inferiori rispetto alle altre squadre, difetto comunque compensato dalla presenza di Cristiano Ronaldo, un giocatore capace di risolvere molte partite.
Attacco: 81
Centrocampo: 79
Difesa: 80


1


2

4. ...puoi renderti le cose più difficili? I Campionati del Mondo sono troppo semplici per te? Pensi di essere il dominatore del Mondiale 2010? **Se vuoi mettere veramente alla prova le tue abilità, cimentati nella modalità dedicata alla storia delle qualificazioni**. Al suo interno troverai una serie di sfide con protagoniste diverse nazionali che sono riuscite a qualificarsi al Campionato del Mondo (4). Ogni prova completata **ti permetterà di sbloccare nuovi stadi e squadre**. Le sfide non sono una passeggiata: prima di affrontarle allenati a lungo nella modalità dedicata.

5. ...ci sono altri modi di giocare il Mondiale?
La modalità **"Gioca per il tuo paese"** ti permette di partecipare alle partite impersonando **un unico giocatore precedentemente selezionato**. A seconda delle tue azioni sul campo otterrai un punteggio che deve essere superiore a quello richiesto dal tuo allenatore se vuoi rimanere titolare (5). Per riuscirvi devi **partecipare al gioco di squadra, effettuare assist**, segnare goal e recuperare palle in difesa. Ricorda che il calcio è un gioco di squadra, di conseguenza il risultato dei tuoi compagni influenzerà il tuo voto finale. Se necessario, puoi richiedere la palla con ✖: **evita tuttavia di essere egoista** e cerca di tenere la tua posizione in campo.

6. ...puoi giocare partite veloci?
Premendo la levetta destra nel menù principale accederai a una mappa del mondo dove potrai scegliere la nazionale con cui affrontare una partita veloce (6).

7. ...puoi scegliere i migliori giocatori?
Per aiutarti nell'individuare i migliori fuoriclasse abbiamo preparato una lista comprendente tutti i giocatori **il cui livello medio è pari o superiore a 85** e possiedono caratteristiche speciali:

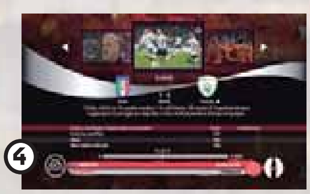
• **PORTIERI:** Buffon (Italia), Casillas (Spagna), Čech (R. Ceca), Julio César (Brasile).

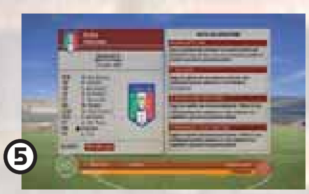
• **DIFENSORI:** Cannavaro (Italia), Chiellini (Italia), Sergio Ramos (Spagna), Puyol (Spagna), Gallas (Francia), Ferdinand (Inghilterra), J. Terry (Inghilterra), Lahm (Germania), Vidic' (Serbia), K. Touré (C. d'Avorio), Zanetti (Argentina), Maicon (Brasile), Lúcio (Brasile), Dani Alves (Brasile).

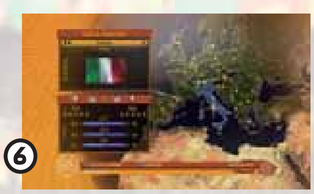
• **CENTROCAMPISTI:** Pirlo (Italia), Iniesta (Spagna), Xavi (Spagna), Fàbregas (Spagna), Ribéry (Francia), Sneijder (Olanda), Van Persie (Olanda), Robben (Olanda), Ballack (Germania), Deco (Portogallo), Rosicky' (R. Ceca), Arshavin (Russia), M. Essien (Ghana), Mascherano (Argentina), Cambiasso (Argentina), Kaká (Brasile).

• **ATTACCANTI:** Di Natale (Italia), Fernando Torres (Spagna), Villa (Spagna), Henry (Francia), Benzema (Francia), Rooney (Inghilterra), Gerrard (Inghilterra), Klose (Germania), Cristiano Ronaldo (Portogallo), Ibrahimović (Svezia), Eto'o (Camerun), Drogba (C. d'Avorio), Messi (Argentina), Tévez (Argentina), Luis Fabiano (Brasile).


3


4


5


6


■ Sei rimasto deluso dalla performance dell'Italia ai Mondiali? Anche noi, ma almeno puoi prenderti una rivincita virtuale.

» CONSIGLI PER TUTTI I RUOLI


1


2


3

CONSIGLI PER UN PORTIERE

• **Allenati a parare i rigori** nella modalità di allenamento. (1)
• **Quando blocchi la palla con le mani**, effettua un passaggio breve per iniziare l'azione di gioco invece di lanciarla in avanti con un passaggio lungo.
• **Quando l'attaccante** avversario si avvia solo verso la porta, esci (▲) e lanciati ai suoi piedi per sorprenderlo. Evita di fermarti a metà strada o gli regalerai un goal. (2)
• **Non rischiare.** Se hai la palla ai piedi quando un attaccante ti si avvicina, scaglia lontano il pallone per evitare rischi inutili.

CONSIGLI PER UN DIFENSORE

• **Se vedi che i tuoi difensori non sono piazzati**, cerca di intercettare il contropiede avversario eseguendo un contrasto sull'attaccante (L2).
• **Non abusare delle entrate aggressive** per non farti espellere. (3)
• **Infiltrati nel mezzo dei passaggi** per intercettare la palla.
• **Se il tuo giocatore non è efficace nei passaggi**, passa la palla a un centrocampista.
• **Non cambiare la tua posizione nel campo** per evitare di creare buchi nella difesa. (4)
• **Evita di regalare la palla** agli attaccanti avversari: se non vedi l'occasione di realizzare un passaggio pulito, passala al portiere.
• **Interrompi i contropiede con falli** nel mezzo del campo se li ritieni pericolosi.

CONSIGLI PER UN CENTROCAMPISTA

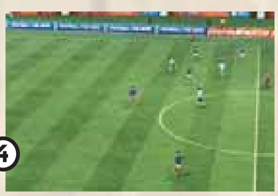
• **Effettua passaggi** solo in condizioni di sicurezza per non perdere la palla.
• **Aiuta sia la difesa** che l'attacco. (5)
• **Se l'area difensiva avversaria** è molto affollata, allargati sulle fasce.
• **Verifica lo smarcamento di attaccanti ed esterni** per assisterli con un passaggio filtrante.
• **Osserva la posizione degli attaccanti** rispetto alla difesa rivale per evitare di passare quando si trovano in fuorigioco. (6)
• **Ricorda che se il passaggio non ti sembra sicuro** puoi sempre passare all'indietro la palla. Attento solo a non fornire agli avversari l'occasione per un contropiede.

CONSIGLI PER UN ATTACCANTE

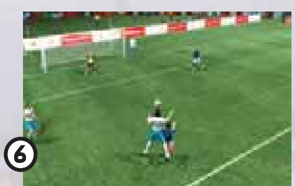
• **Allenati nei rigori**, dato che ricorrono spesso nei Mondiali.
• **Non essere egoista sotto porta:** passa ai tuoi compagni se sono in una posizione migliore. (7)
• **Cerca di ricevere il pallone vicino all'area di rigore**. Un'attaccante a centrocampo è innocuo.
• **Attacca i difensori avversari in possesso della palla:** hai buone possibilità di rubarglielo e trovarti da solo di fronte al portiere. (8)
• **Allenati nei diversi tipi di tiro**. La precisione è fondamentale, evita quindi di tirare con le spalle alla porta o in corsa (**R2**). Quando sei faccia a faccia con il portiere, mira con precisione e tira una cannonata.
• **Punta a realizzare tiri facili all'interno dell'area**. Quelli a distanza o da posizioni complicate si rivelano spesso inefficaci. (9)
• **Memorizza i tuoi attributi migliori** (velocità, tiro, colpo di testa, dribbling) per sfruttarli al massimo.

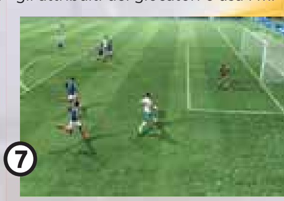
CONSIGLI PER IL MISTER

• **Adatta la tua tattica in base** all'evoluzione della partita. Se stai vincendo con un buon margine, chiuditi in difesa ed evita rischi. Se stai perdendo, lanciati all'offensiva con i tuoi migliori attaccanti.
• **Nella qualificazioni e negli ottavi** tieni d'occhio risultati e punteggi per decidere quali rischi prendere nella partita successiva.
• **Cerca sempre di sfruttare i giocatori migliori** quando realizzi la formazione (10). Verifica quali possiedono abilità speciali (saranno evidenziati da una stella) e controlla la loro scheda informativa per sapere come utilizzarli al meglio.
• **Elabora una formazione** che combini la tua filosofia calcistica con la posizione più adatta per ciascuno dei tuoi migliori giocatori.
• **Approfitta delle amichevoli** per sperimentare formazioni e strategie.
• **Quando subisci un fallo a centrocampo**, rimetti la palla in gioco rapidamente per sorprendere la difesa avversaria. (11)
• **Allenati con tutte le opzioni disponibili** nella modalità dedicata, dalle azioni di gioco alle punizioni.
• **Cerca di giocare al torello** con gli avversari continuando a effettuare passaggi brevi e precisi: eviterai così di richiamare gli attaccanti dall'area avversaria, dove sono più pericolosi.
• **Effettua le sostituzioni nel secondo tempo** o, al limite, durante i supplementari, specie se noti una sensibile diminuzione delle condizioni fisiche di alcuni giocatori. (12)
• **In caso di espulsioni** assicurati che non venga danneggiato il tuo schieramento difensivo, anche a discapito di centrocampo e attacco.
• **In ogni partita assicurati di avere in panchina** un portiere, un difensore, un centrocampista e un attaccante.
• **Non esaurire le tre sostituzioni all'inizio delle partite:** potrebbero servirti in caso di infortuni, espulsioni e supplementari.
• **Scegli con attenzione quali giocatori batteranno punizioni**, calci d'angolo e rigori. Scegli verificando gli attribuiti dei giocatori e usa i migliori assist-man per calci d'angolo e punizioni lontane, mentre per le punizioni vicine all'area e rigori seleziona i migliori cannonieri. (13)
• **Nel menù "Gestione squadra" sfrutta la possibilità di personalizzare** le tattiche per decidere il comportamento che devono assumere i tuoi giocatori durante la partita, modificandone comportamento e stile a seconda degli avversari.
• **Se non vuoi perdere tempo con le tattiche**, sviluppa attraverso le opzioni di "Gestione squadra" una serie di strategie rapide quali contropiede, pressing intenso o passaggi lunghi e selezionale secondo le necessità.
• **Quando affronti una squadra dotata di fuoriclasse** pericolosi, marcali strettamente con i tuoi migliori difensori. (14)


4


5


6


7




8

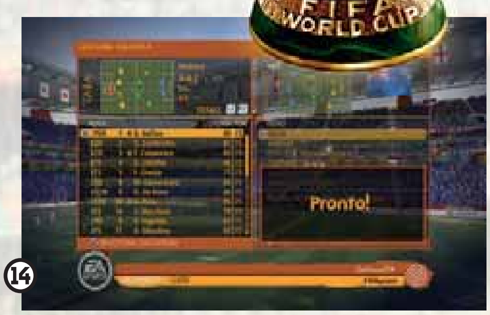

9


10


11


12


13



14

LE TECNICHE **FONDAMENTALI** DI DIFESA E ATTACCO


①


②


③


④


⑤

TECNICHE FONDAMENTALI IN DIFESA

1. CORSA:
• Esecuzione: R2.
Per difendere la tua nazionale devi essere sempre in movimento, **ricordando tuttavia di riposare nelle fasi di gioco più tranquille**.

2. CAMBIO GIOCATORE:
• Esecuzione: L1.
Anticipa le tattiche avversarie controllando il difensore più adatto a intercettare la palla. **Premendo la levetta sinistra potrai cambiare il giocatore nel caso non sia di tuo gradimento**. Attento a non scombinare la difesa per non creare buchi pericolosi.

3. CONTRASTO: ①
• Esecuzione: L2.
Ostacola gli attaccanti avversari per impedire loro dribbling, infiltrazioni nello schema difensivo e contropiede. **Premendo R2 e L2 effettuerai il contrasto in corsa**. Combinando questa mossa con l'intervento leggero ne incrementerai l'efficacia.

4. RADDOPPIO DI MARCATURA: ②
• Esecuzione: tasto di tiro.
Per bloccare i tentativi di dribbling di un fuoriclasse utilizza due difensori. **Attento tuttavia a non creare pericolosi buchi nella tua difesa**.

5. DISIMPEGNO: ③
• Esecuzione: tasto passaggio lungo.
Quando recuperi la palla nella tua area, **lanciala via per non rischiare di perderla**.

CONTRASTI

1. CONTRASTO LEGGERO: ④
• Esecuzione: ✖.
La scelta migliore, **dato che non rischi ammonizioni**. Tieni premuto ✖ mentre corri al fianco dell'attaccante per effettuare una carica.

2. TACKLE SCIVOLATO: ⑤
• Esecuzione: tasto di tiro.
Efficace quanto pericoloso. Attento a non colpire l'attaccante **se non vuoi un'ammonizione**.

TECNICHE DEL PORTIERE

1. PALLA A TERRA:
• Esecuzione: ▲.
Prima di calciare la palla a terra, assicurati di **non avere attaccanti avversari nelle vicinanze**. Può tornarti utile per perdere tempo.

2. USCITA DEL PORTIERE: ⑥
• Esecuzione: ▲.
Può esserti utile per bloccare un attaccante che avanza da solo verso la porta oppure per recuperare **palloni nelle vicinanze dell'area**. Attento a non lasciare la porta scoperta a lungo.

3. ASSIST CORTO:
• Esecuzione: ✖.
Il miglior modo per iniziare un'azione di gioco senza mettere a rischio il possesso palla.

3. ASSIST LUNGO: ⑦
• Esecuzione: tasto passaggio lungo.
Utile se noti la possibilità di eseguire un contropiede.

TECNICHE FONDAMENTALI D'ATTACCO

1. CORSA:
• Esecuzione: R2.
Correndo **riduci l'agilità del tuo giocatore**.

2. PASSAGGIO LENTO:
• Esecuzione: L2.
Fondamentale per dribblare la difesa, anche se rallenterà il tuo attacco.

3. STOP A SEGUIRE: ⑧
• Esecuzione: quando ricevi il pallone inclina la levetta destra verso il lato dove vuoi stoppare il pallone. Prima di ricevere una palla in aria, verifica dove si trova il giocatore che ti sta marcando per dirigerla verso il lato opposto.

4. PROTEZIONE DEL PALLONE
• Esecuzione: R2.
Se non trovi compagni smarcati, proteggi la palla fino a che non noti l'occasione per un passaggio sicuro.

5. STOP ⑨
• Esecuzione: R2.
Se non hai compagni nelle vicinanze, ferma la palla e inizia una nuova azione.

6. INVIA UN GIOCATORE ALL'ATTACCO
• Esecuzione: mentre avanzi con la palla al piede premi L1.
Un buon modo di sorprendere la difesa avversaria è chiedere a un altro attaccante di unirsi alla tua azione. L'abuso di questa tecnica può però **sconvolgere tattiche precostituite e posizione dei giocatori in campo**.

PASSAGGI

1. PASSAGGIO RASOTERRA:
• Esecuzione: ✖.
Premendo rapidamente ✖ passerai al compagno più vicino. Tenendolo premuto, passerai a quello più distante.

2. PASSAGGIO ALTO:
• Esecuzione: tasto passaggio alto.
Sebbene sia utile per realizzare contropiedi e cambi di fascia, non devi abusarne, dato che è difficile eseguirlo correttamente. **Una breve pressione invia la palla al giocatore vicino**, mentre con una pressione continua la indirizzi a quello più lontano.

3. PASSAGGIO FILTRANTE:
• Esecuzione: ▲.
Assisti in profondità attaccanti ed esterni in fase di smarcamento. **La sua difficoltà di esecuzione è compensata dall'estrema efficacia, soprattutto per effettuare un contropiede**.

4. PASSAGGIO FILTRANTE ALTO: ⑩
• Esecuzione: L1 + ▲.
È più complicato rispetto a quello basso, ma **ti permette di entrare più in profondità nella difesa avversaria**. Utilizzalo solo con giocatori dotati di un buon livello di assist.

5. TRIANGOLO:
• Esecuzione: L1 + ✖ e ✖, ● o ▲.
La pressione dei differenti pulsanti **modifica i tipi di passaggi che esegui con il tuo compagno**.

TIRI

1. TIRO:
• Esecuzione: tasto di tiro.
In fase di tiro valuta la **potenza da imprimere alla palla e guadagna una posizione ottimale di tiro** per aumentare la tua precisione.

2. TIRO DI PRECISIONE:
• Esecuzione: R1 + Tasto di tiro.
Il tiro più adatto quando ti trovi faccia a faccia con il portiere dentro l'area di rigore.

3. PALLONETTO: ⑩
• Esecuzione: L1 + Tasto di tiro.
Effettuato quando il portiere esce dalla porta, non lascia possibilità di scampo. **Richiede molta abilità per poterlo eseguire correttamente**.

DRIBBLING E FINTE

1. SLALOM: ⑫
• Stelle qualitative richieste: 1.
• Esecuzione: R2 e L2 + levetta sinistra.
Un dribbling facile ed efficace per **giocatori rapidi**.

2. SPOSTA LA PALLA DI LATO CON LA SUOLA:
• Stelle qualitative richieste: 2.
• Esecuzione: L2 + inclina la levetta destra verso il lato del movimento.
Ti servirà per dribblare come per resistere alla pressione avversaria **in attesa di compagni smarcati**.

3. FINTA DI CORPO: ⑬
• Stelle qualitative richieste: 2.
• Esecuzione: L2 + inclina leggermente la levetta destra verso il lato del movimento.
Inganna il tuo marcatore con questa finta e continua con un dribbling.

4. BICICLETTA: ⑭
• Stelle qualitative richieste: 2.
• Esecuzione: L2 + levetta destra da destra a sinistra verso l'alto; oppure da sopra verso destra o sinistra.
Disorienta il difensore avversario, ma attento a non perdere la palla.

5. COCACOLA: ⑮
• Stelle qualitative richieste: 4.
• Esecuzione: L2 + levetta destra sotto, sopra, sotto.
Durante la corsa raccoglierai la palla con il dorso del piede e il tallone per lanciarlo sopra la tua testa e quella del difensore. **Una tecnica adatta solo ai migliori fuoriclasse**.

6. TOCCO DI TACCO: ⑯
• Stelle qualitative richieste: 4.
• Esecuzione: L2 + due colpi in avanti della levetta destra.
Simile allo slalom ma più spettacolare, dato che il cambio di direzione **lo esegui con un tocco di tacco rapido**.

7. ALZA LA PALLA:
• Stelle qualitative richieste: 3.
• Esecuzione: L2 + tre colpi in avanti sulla levetta destra.
Colpisci e solleva leggermente la palla **per evitare un intervento**.

8. VERONICA: ⑰
• Stelle qualitative richieste: 3.
• Esecuzione: L2 + ruota la levetta destra di 360° a destra o sinistra.
Il tuo giocatore girerà di 360°. **Solo per giocatori di qualità elevata.**

9. FINTA CON SCATTO: ⑱
• Stelle qualitative richieste: 3.
• Esecuzione: L2 + ruota la levetta destra 180° da destra a sinistra o viceversa.
Un dribbling semplice ed efficace.

10. ALZA LA PALLA DA FERMO: ⑲
Stelle qualitative richieste: 3.
• Esecuzione: L2 + R3.
Molto simile a "**Alza la palla**".

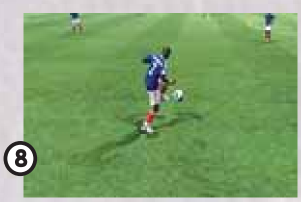
11. COLPO DI TACCO:
• Stelle qualitative richieste: 3.
• Esecuzione: L2 + levetta destra ⬆ e ⬇.
Al pari della Bicicletta, serve per disorientare e dribblare il tuo marcatore.

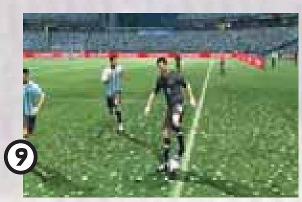
12. AUTO PASSAGGIO:
• Stelle qualitative richieste: 1.
• Esecuzione: L2 + levetta destra in avanti.
Se il tuo giocatore è veloce può essere **una delle mosse più efficaci per eseguire un contropiede**. Valuta bene le distanze.

13. VELO:
• Stelle qualitative richieste: 1.

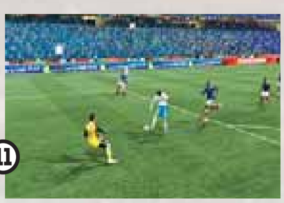

⑥


⑦


⑧


⑨


⑩


⑪


⑫


⑬


⑭


⑮

I numerosi consigli che ti forniamo saranno inutili se non conosci le innumerevoli mosse che puoi eseguire con i giocatori sul terreno di gioco. Impara tutte le tecniche e trasformati in un fuoriclasse del calcio.



16



17



18



19



20

• Esecuzione: quando ti arriva la palla, premi R1.
Se nel ricevere un passaggio **ti accorgi di un compagno in una posizione migliore**, puoi lasciar passare la palla.

MOSSE SPECIALI

Questa serie di finte e mosse spettacolari sono limitate solo ai migliori calciatori del mondo, **dotati di almeno 5 stelle**. Controlla le schede tecniche dei tuoi giocatori per sapere quali possono eseguirle.

1. ELASTICO:
• Esecuzione: L2 + gira di 180° la levetta destra da sinistra a destra in senso antiorario.
Sottrae il pallone all'avversario portandolo al lato opposto con un giro rapido della caviglia. Senza dubbio uno dei dribbling più efficaci.

2. FINTA CON TRASCINAMENTO ALLE SPALLE E USCITA A SINISTRA/DESTRA: *20*
• Esecuzione: L2 + levetta sinistra dal basso verso destra/sinistra, poi un giro di 180° da sinistra/destra a destra/sinistra in senso antiorario.
Un'altra finta di dribbling efficace e spettacolare.

3. TAGLIO FINTATO A SINISTRA/DESTRA:
• Esecuzione: L2 + muovi due volte la levetta destra verso la diagonale bassa ↙ o ↘.
Colpisce leggermente la palla con il dorso del piede.

4. GIRAVOLTA A SINISTRA/DESTRA:
• Esecuzione: L2 (da fermo) + muovi due volte la levetta destra verso la diagonale bassa ↙ o ↘.
Utile per liberarsi di un avversario che ti marca troppo da vicino.

5. NASCONDI LA PALLA:
• Esecuzione: L2 + levetta destra dal basso a sinistra in senso orario quindi verso destra in senso antiorario.
Finta il pallone da un lato per poi farlo uscire dalla direzione opposta.

6. TRIPLO ELASTICO: (21)
• Esecuzione: L2 + levetta destra dal basso a destra in senso antiorario, quindi verso sinistra in senso orario.
Finta simile all'Elastico, sebbene più spettacolare e complessa.

7. TRASCINAMENTO DELLA PALLA E TOCCO A SINISTRA/DESTRA IN CORSA: (22)
• Esecuzione: L2 + levetta destra a →/←, quindi diagonale ↖/↗.
Un dribbling veloce combinabile con una corsa.

8. SOMBRERO: (23)
• Esecuzione: L2 + levetta destra due volte in alto, poi una in basso.
Una mossa umiliante non apprezzata dai difensori.

9. GIRAVOLTA E PIROETTA VERSO SINISTRA/DESTRA:
• Esecuzione: L2 + levetta destra in alto, poi tocco a ←/→.
Molto efficace se ti trovi vicino alle fasce per liberarti della tua marcatura.

10. FINTA CON TRASCINAMENTO PALLA A SINISTRA/DESTRA:
• Esecuzione: L2 + Tieni inclinata la levetta desta a ←/→ e la levetta sinistra a →/←.
Muovi la palla costantemente per ostacolare gli avversari. Combinala con altri dribbling.

11. FINTA IN RABONA:
• Esecuzione: durante uno scatto, premi L2 + ■ o ● e ✖, assieme alla levetta sinistra verso il basso.
Una tecnica difficile per ingannare portiere e difesa in area, passando la palla a un altro attaccante.

12. ALZA LA PALLA:
• Esecuzione: L2 + R1.
Serve per iniziare a palleggiare. Può esserti utile per perdere tempo.

13. SOMBRERO:
• Esecuzione: mentre palleggi, L2 + tieni inclinata la levetta sinistra verso il lato desiderato.
Palleggia davanti all'avversario e quando si avvicina esegui il sombrero.

14. PER TUTTO IL MONDO:
• Esecuzione: mentre palleggi, L2 + levetta destra 360° verso un lato qualsiasi.
Tocchi di palla privi di utilità.

15. VIAGGIANDO PER IL MONDO:
• Esecuzione: mentre palleggi, L2 + tieni premuto L3 + levetta destra 360° verso ←.
Ancora tocchi di palla privi di utilità.

16. ELASTICO IN ARIA: (24)
• Esecuzione: mentre palleggi, L2 + muovi la levetta destra prima a destra, poi a sinistra.
Un'acrobazia degna di un circo.

17. ALZA LA PALLA PER CALCIARE AL VOLO: (25)
• Esecuzione: L2 + premi la levetta sinistra verso l'alto mentre palleggi.
Quando finisci di palleggiare, lancia la palla in alto per poi colpirla quando cade.

18. TOCCO DI PETTO:
• Esecuzione: mentre palleggi, L2 + levetta sinistra ↑, premi L3 e R3 tre volte.
Altre finte per i palleggi.

19. GIRO DEL MONDO:
• Esecuzione: mentre palleggi, L2 + levetta destra 360° verso l'alto.
Finta spettacolare ma poco pratica.

20. MOVIMENTO LATERALE DELLA PALLA CON SOLLEVAMENTO:
• Esecuzione: L2 + levetta destra da un lato. Quando hai toccato la palla con la gamba, muovi la levetta sinistra verso il lato opposto.
Una finta da combinare con slalom o scatti.

RIMESSE LATERALI

1. RIMESSA CORTA:
• Esecuzione: ✖.
Passa al giocatore più vicino non marcato da un difensore.

2. RIMESSA LUNGA:
• Esecuzione: tasto passaggio lungo.
Se la rimessa è vicina all'area avversaria, cerca di lanciare la palla al suo interno così da agevolare il lavoro degli attaccanti.

PUNIZIONI E CALCI D'ANGOLO

1. TIRO DIRETTO:
• Esecuzione: tasto di tiro.
Usa il tuo miglior cannoniere, valutando con cura direzione e potenza. **Allenati a lungo per migliorare l'efficacia dei tiri**.

2. CANNONATA:
• Esecuzione: tasto di tiro + L1.
Un tiro forte ma poco preciso. Approfitta dei buchi nella barriera, puntando agli spazi vuoti e **premendo leggermente ■ per tirare rasoterra.**

3. TIRO INDIRETTO:
• Esecuzione: ✖ o tasto di passaggio lungo.
Se la punizione è molto distante dalla porta, non sprecarla con un tiro diretto. Passa a un compagno nell'area di rigore.

4. EFFETTO E PUNTAMENTO: (26)
• Esecuzione: levetta sinistra.
La palla andrà verso il punto centrale dello schermo. Appena dopo averla colpita, puoi imprimere un effetto al tiro con la levetta sinistra.

5. SALTO DELLA BARRIERA:
• Esecuzione: ▲.
I componenti della barriera salteranno contemporaneamente. Se il tiro è rasoterra genera buchi nella difesa.

6. CHIAMA UN SECONDO TIRATORE:
• Esecuzione: L2.
Chiama un secondo giocatore per tirare la punizione:
L2 e tasto di tiro: sarà affidato al giocatore d'appoggio.
L2, ✖: assisterai il giocatore d'appoggio.

7. AVANZA LA BARRIERA: (27)
• Esecuzione: ✖.
Provochi l'avanzamento della barriera di qualche passo appena prima del tiro.

8. STRATEGIE DI GIOCO PREDETERMINATE:
• Esecuzione: Croce direzionale.
Prima della partita configura le strategie di gioco nell'allenamento. Attivale secondo la situazione di gioco.

9. CAMBIO DEL GIOCATORE: (28)
• Esecuzione: R2.
Se vedi che il giocatore cui è stata assegnata la punizione è inadatto, puoi sostituirlo premendo **R2**.

RIGORI

L'esecuzione dei rigori è la novità principale presente in *Mondiali FIFA Sudafrica 2010* rispetto a **FIFA 2010**. I tre fattori che devi considerare al momento del tiro sono:

1. FREDDEZZA: È la barra posta sotto l'indicatore di potenza. Devi fermare la linea bianca nella zona verde premendo il tasto di tiro con il giusto tempismo. L'ampiezza della zona verde dipenderà dall'abilità del giocatore mentre la velocità della linea dalla "pressione psicologica" sullo stesso.

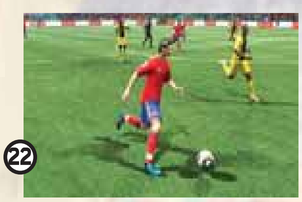
2. POTENZA: (29) Tieni premuto il tasto di tiro in funzione della forza che vuoi imprimere alla palla. Un tiro potente è più difficile da parare, ma anche meno preciso. Premi R1 per battere un tiro di precisione.

3. PUNTAMENTO: (30) La direzione del tiro è impostata con la levetta sinistra. Più a lungo tieni la levetta in una direzione e più il tiro si sposterà da quella parte. Un'inclinazione troppo leggera renderà il tiro centrale, mentre se esageri finirà fuori. Queste sono le mosse relative ai rigori:

- **Tiro: tasto di tiro.**
- **Tiro di precisione:** R1 + tasto di tiro.
- **Pallonetto:** L1 + tasto di tiro.
- **Paradinha:** premi il tasto di tiro mentre il giocatore corre verso la palla.
- **Portiere:** con la levetta sinistra ti muovi nella porta, con la destra ti lanci.



21



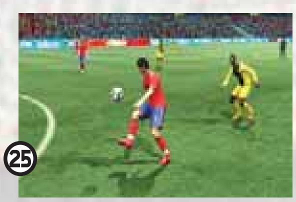
22



23



24



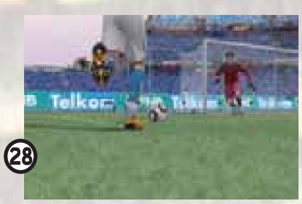
25



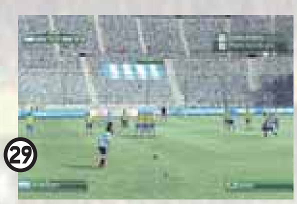
26



27



28



29



30

LE ESULTANZE

Quando segni un gol hai più di 80 modi per celebrarlo. Mentre il tuo giocatore corre dopo aver segnato, premi una delle seguenti combinazioni:






COMBINAZIONE	ESULTANZA
▲	Alza entrambe le braccia
■	Indica se stesso ①
●	Alza un braccio al cielo ②
✖	Aeroplano abbassato
Levetta destra a 360°	Mulinello
R3	Aeroplano a braccia alte
Levetta destra in giù/su (senza lasciare)	Manda baci al pubblico
Levetta destra in su/giù (senza lasciare)	Manda un bacio e indica in pubblico
Levetta destra a destra (senza lasciare)	Zittisci i tifosi
Levetta destra in giù (senza lasciare)	Braccia abbassate
Levetta destra in su (senza lasciare)	Mani sul volto
Levetta destra a sinistra (senza lasciare)	Mani alle orecchie per sentire i tifosi ③
Levetta destra a destra/sinistra	Pugno al cielo
Levetta destra a sinistra/destra (senza lasciare)	Incita i tifosi
L1 + ●	Alza il braccio al cielo
L1 + ■	In ginocchio e pugno al cielo
L1 + ✖	In ginocchio indica
L1 + ▲	Braccia rivolte verso il pubblico
R1 + Levetta sinistra	Scivolata sulle ginocchia
L1 + R1	Annulla esultanza
L1 + Levetta destra giù/su (senza lasciare)	Mano sul petto
L1 + Levetta destra giù/su (senza lasciare)	Inchino
L1 + Movimento della levetta destra a 360° gradi	Capriola in avanti e braccio al cielo
L1 + Levetta destra	Salto con pugno al cielo
L2 + Movimento della levetta destra a 360°	Ruota
L2 + Levetta destra	Robot
L2 + R1	Ballo
L2 + Levetta destra in giù/su/giù	Indica i tifosi con il dito
R2 + Levetta destra in su/su	Capriola in avanti
L2 + Levetta destra in su/su/su	Incita la folla
L2 + Levetta destra in giù/su (senza lasciare)	In ginocchio con le mani sul volto
R2 + Levetta destra a destra/destra	Colpi di pugilato
R2 + Levetta destra a destra/sinistra	Culla
L1 + Levetta destra a sinistra (senza lasciare)	Incita i tifosi
L1 + Levetta destra a destra (senza lasciare)	Capriola e seduto
L2 + Levetta destra giù (senza rilasciare)	In posa su un solo ginocchio ④
L2 + Levetta destra in senso antiorario dal basso all'alto	Mani alle orecchio per sentire i tifosi
L2 + Levetta destra 180º dal basso verso l'alto	Non ti sento
R1 + Levetta destra 360º a destra, Levetta destra 360º a sinistra + ✖	Acrobazia 1.
R1 + Levetta destra 360º a sinistra, Levetta sinistra 360º a destra + ✖	Acrobazia 2
R1 + Levetta destra giù/su/giù/✖	Acrobazia 3
R1 + R3	Scivolone con le ginocchia
L1 + R1	Termina l'esultanza
L2 + ▲	(Esultanza Cocacola) salto di spalle
L2 + ■	(Esultanza Cocacola) lamento
L2 + ●	(Esultanza Cocacola) ballo africano
L2 + ✖	(Esultanza Cocacola) cullare il bambino
L1 + Levetta destra a sinistra/destra (senza lasciare)	Doppio salto all'indietro
L1 + Levetta destra a destra/sinistra (senza lasciare)	Mazza da golf
L1 + Levetta destra a sinistra (senza lasciare)	Estrarre la testa
L1 + Levetta destra in alto (senza lasciare)	Pavone reale
L1 + Levetta destra in basso (senza lasciare)	Calcio di karate
L2 + Levetta destra 360º a sinistra	Tocco indietro
R2 + Levetta destra a sinistra/alto	Salto all'indietro
R2 + Levetta destra 360º a sinistra	Lombrico all'indietro
R2 + Levetta destra 360º a destra	Giravolta e caduta
R2 + Levetta destra in basso/basso	Ballo 1
R2 + Levetta destra in basso/su	Ballo 2
R2 + Levetta destra in basso/sinistra	Ballo 3
R2 + Levetta destra in basso/destra	Ballo 4
R2 + R3	Ballo 5
R2 + Levetta destra a destra/su	Breakdance
R2 + Levetta destra a destra/giù	Più in alto, per favore
R2 + Levetta destra a sinistra/sinistra	Scusi?
R2 + Levetta destra a sinistra/destra	Corsa strana
R2 + ■	Salto all'indietro
R2 + Levetta destra a sinistra/abajo	Verticale
R2 + Levetta destra in su/destra	Preghiera in ginocchia
R2 + Levetta destra in su/sinistra	Banda
R2 + Levetta destra in su/giù	Molte acrobazie
R2 + Levetta destra in su/su	Tocco frontale
R1 + ■	(Esultanza Cocacola) Danza del fiume
R1 + ✖	(Esultanza Cocacola) Pattinaggio
R1 + ▲	(Esultanza Cocacola) Scivolata laterale
R1 + ●	(Esultanza Cocacola) Uccello rampante
L2 + Levetta destra a sinistra (senza lasciare)	Capriola
L2 + Levetta destra a destra (senza lasciare)	Carriola e giro
R2 + ▲	Chi sono?
R2 + ●	Violinista
R2 + ✖	Portiere spagnolo
L2 + Levetta destra in su (senza lasciare)	Moonwalk

CODICI SBLOCCABILI

Inserisci i seguenti codici nell'apposita opzione che trovi in "I miei mondiali FIFA" e poi "EA Sports Extra": ①:

CODICE	BONUS
WSBJPJYODFYQIIGK	Squadra: Adidas U11. ②
KBRRWKUIRSTWUJQW	Esultanza: Scivolata laterale.
UGSIMLBHLFPUBFJY	Esultanza: Spasmi.
DVMNJPBTLHJZGECP	Esultanza: Uccello rampante.
MIKAKPUMEEWNTQVE	Esultanza: Riverdance.
VNDWDUDLMGRNHDNV	Esultanza: Pattinaggio.
LHEHJZTPYYQDJQXB	Esultanza: Salto di spalle.
DBQDUXQTRWTVXYDC	Esultanza: Cullare bebè.
TWVBIXYACAOLGOWO	Esultanza: Ballo africano.




LA NOSTRA NAZIONALE: GLI AZZURRI

La controparte virtuale della nostra nazionale presente in Mondiali FIFA Sudafrica 2010 non sarà la migliore squadra del gioco, ma di certo è una tra le più bilanciate. Diversi sono inoltre i giocatori dotati di almeno 4 stelle, tra cui spiccano Buffon, Chiellini, De Rossi, Di Natale e Cannavaro. Per aiutarti a scegliere la tua formazione ideale, ti proponiamo quella schierata per l'incontro d'esordio degli azzurri al Mondiale. Riuscirai a fare meglio di Lippi?

- **Formazione:** 4-2-3-1.
- **Formazione titolari** (vedere schema).
- **Titolari:** Buffon, Criscito, Chiellini, Cannavaro, Zambrotta, Montolivo, De Rossi, Iaquinta, Marchisio, Pepe, Gilardino.
- **Riserve:** De Sanctis, Marchetti, Bocchetti, Bonucci, Maggio, Camoranesi, Gattuso, Palombo, Pirlo, Di Natale, Pazzini, Quagliarella.



Split/Second Velocity



Il reality show a quattro ruote di Disney Interactive è sicuramente uno dei giochi di guida più esplosivi degli ultimi mesi. Per la gioia dei fan della guida arcade.

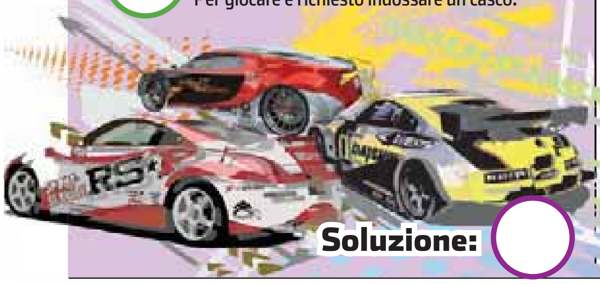
» Vero o falso?

È arrivato il momento del test. Tranquillo, però, niente a che vedere con la scuola guida, e non ti toglieremo punti dalla patente se sbagli. Dovrai soltanto scegliere la definizione che corrisponde a Split/Second tra quelle elencate qui sotto. Se i test ti stressano, comunque, puoi sempre scaricare l'adrenalina con questo spassoso gioco di guida...

A Come in ogni gioco Disney che si rispetti, potrai giocare fin dall'inizio con personaggi come Topolino, Paperino, Pluto e Pippo.

B Potrai guidare su percorsi prestabiliti o provocare gigantesche esplosioni che ti apriranno strade alternative.

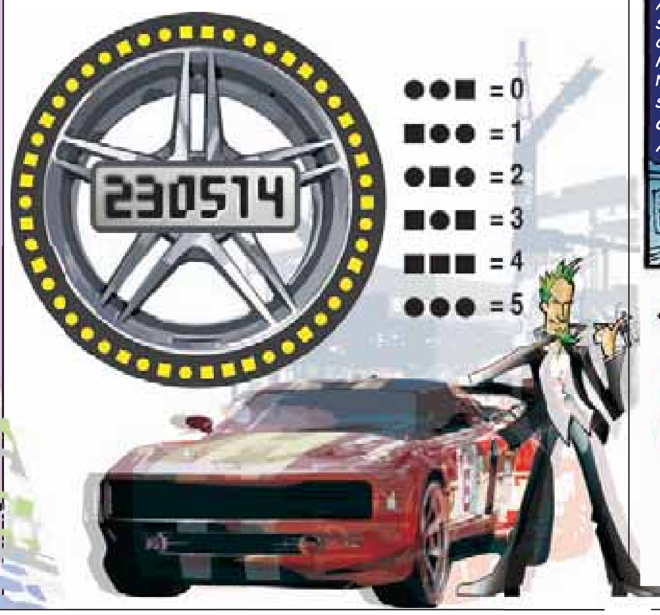
C Il primo gioco di guida nella storia che richiede, per essere giocato, di avere almeno la patente B. Per giocare è richiesto indossare un casco.



Soluzione:

» Il numero nascosto

Non è facile seguire il movimento di una ruota lanciata a tutta velocità, ma questa volta ti toccherà farlo e aguzzare la vista per risolvere questo enigma grafico. Aiutandoti con il codice riportato qui accanto, trova e decifra la serie di figure che formano il numero di sei cifre riportato al centro.



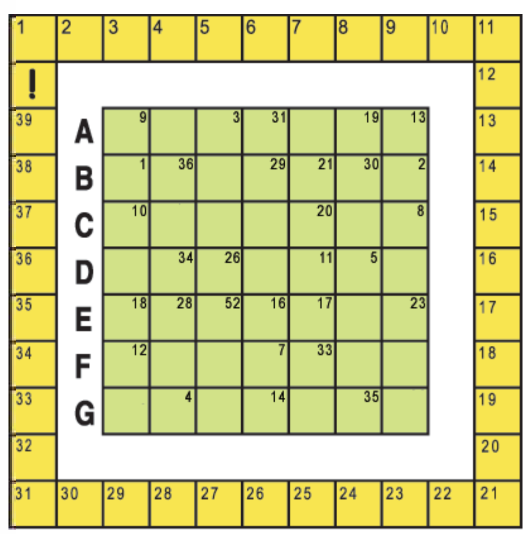
» Humour



» Messaggio in cornice

E ora che hai dimostrato di avere abbastanza sangue freddo per affrontare le spericolate gare di *Split/Second*, siamo sicuri che non avrai difficoltà a risolvere questo rompicapo e a trovare il messaggio nascosto. Leggi le definizioni, scopri le parole giuste e scrivile nel riquadro al centro, poi inserisci le lettere nelle caselle corrispondenti e completa la cornice con le lettere che mancano.





DEFINIZIONI

A: Il verbo che ti manda... in aria con un'esplosione
B: Permette di sterzare
C: La... 1 delle categorie automobilistiche
D: Un elemento importante (e spettacolare) dei giochi di guida... e dei giochi in generale
E: Il Gran... di Polyphony
F: Il circuito automobilistico della Florida

Play generation

Reg. Trib. CS n° 624
Anno V - N° 8 (56) - Agosto 2010 - Periodicità mensile
Codice ISSN: 1827-6105
playgeneration@edmaster.it

Direttore Editoriale: Massimo Sesti
Direttore Responsabile: Massimo Sesti
Responsabile Editoriale: Alessandro Apreda
Editor: Alessandro De Vita
Consulenza Redazionale: Ivan Fulco
Redazione: Stefano F. Brocchieri, Massimiliano Braile, Marianna Cecere, Antonio Pizzo
Collaboratori: Diego Cortese, Leonardo Fedi, Andrea Maderna, Massimiliano Marino.

Realizzazione grafica: Cromatika S.r.l.
Art Director: Mario Veltri
Responsabile grafico di progetto: Nunzio Saladini
Responsabile Area Tecnica: Giancarlo Sicilia
Impaginazione elettronica: Elio Monaco,

Pubblicità: Master Advertising S.r.l - Via F. Filzi, 27 20124 - Milano
Tel. 02 83121211 - Fax 02 83121207
e-mail: advertising@edmaster.it

Editore: Edizioni Master S.p.A.
Sede di Milano: Via F.Filzi, 27 – 20124 Milano
Tel. 199.50.50.51* - Fax 199.50.00.05*
Sede di Rende: C.da Lecco, Zona Industriale 87036 Rende (CS)
Presidente e Amministratore Delegato: Massimo Sesti
Direttore Generale: Massimo Rizzo

Abbonamento 1 anno: 11 numeri (rivista + allegati) € 27,10 invece di € 32,89
Abbonamento 2 anni: 22 numeri (rivista + allegati) € 59,90 invece di € 65,78.
Offerta valida per il territorio nazionale fino al: 30/09/2010

Arretrati: Costo arretrati (a copia): il doppio del prezzo di copertina + € 5,32 per contributo spese di spedizione (corriere espresso). Prima di inviare i pagamenti, verificare la disponibilità delle copie arretrate al numero 199.50.50.51*. La richiesta contenente i Vs. dati anagrafici e il nome della rivista dovrà essere inviata via fax al num. 199.50.00.05*, oppure via posta a EDIZIONI MASTER S.p.A. Via F.Filzi, 27 – 20124 Milano, dopo avere effettuato il pagamento, secondo le modalità di seguito elencate:

- Bonifico bancario intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. c/o Banca BCC MedioCrati S.C.aR.L. **IBAN:** IT85Q0706280881000000012000 (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Versamento su cc/post. n. 16821878 intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Assegno bancario non trasferibile intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (allegato in busta chiusa)
- carta di credito, circuito Visa, Cartasì, o Eurocard/Mastercard (inviando la Vs. autorizzazione, il numero di carta di credito, la data di scadenza, l'intestatario della carta e il codice CVV2, cioè le ultime 3 cifre del codice numerico riportato sul retro della carta).

SERVIZIO CLIENTI
199.50.50.51* dal lunedì al venerdì 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00
199.50.00.05* sempre in funzione
@ servizioclienti@edmaster.it
*Costo massimo della telefonata 0,118 € + iva a minuto di conversazione, da rete fissa, indipendentemente dalla distanza. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Via Tiberio Claudio Felice N° 7 - Salerno (SA)
Distributore: Parrini & C. S.p.A. - Via di Santa Cornelia, 9 00060 Formello (Rm)

Rispettare l'uomo e l'ambiente in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento.
Certificato UNI EN ISO 14001 • N. 9191. EMAS

Finito di stampare: Luglio 2010

EDIZIONI MASTER
axel springer
Certificato n° 6.648 del 01/12/2009

E NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL 19 AGOSTO

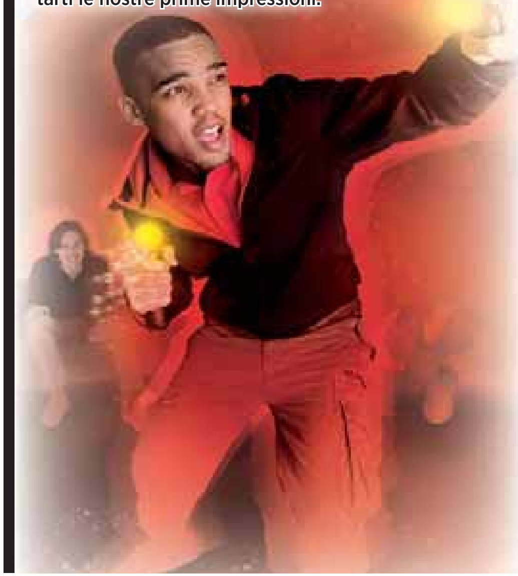
» REPORTAGE
GRAN TURISMO 5

Abbiamo provato a fondo la nuova pietra di paragone dei simulatori di guida, e siamo pronti a svelartene tutti i dettagli e le novità.



» REPORTAGE
MOVE, LE NOSTRE IMPRESSIONI

Dopo averli provati all'E3, sono finalmente arrivati in redazione i nuovi controller di movimento Sony insieme ai primi giochi che saranno disponibili. Dopo una sana sudata, ci siamo messi al lavoro per raccontarti le nostre prime impressioni.



» REPORTAGE
I MIGLIORI GIOCHI AL MIGLIOR PREZZO

Una guida a tutte le linee di giochi budget delle varie case, dai giochi Platinum ai nuovi Essentials per PSP, senza dimenticare le offerte speciali a tempo su PSN e molto altro ancora.



» GUIDE E TRUC
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

Se credi di aver visto "tutto, ma proprio tutto" del capolavoro per PSP di Hideo Kojima ti sbagli di grosso, perché l'epopea di Big Boss contiene una infinità di segreti, personaggi, oggetti e armi sbloccabili che ti andremo a presentare in una guida completa.



NB: I contenuti annunciati potrebbero subire delle variazioni.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)